COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS

TV & PC GAME

2002年11月号

电子游戏与电脑游戏

WWW.NEWTYPE.COM.CN

科学时代

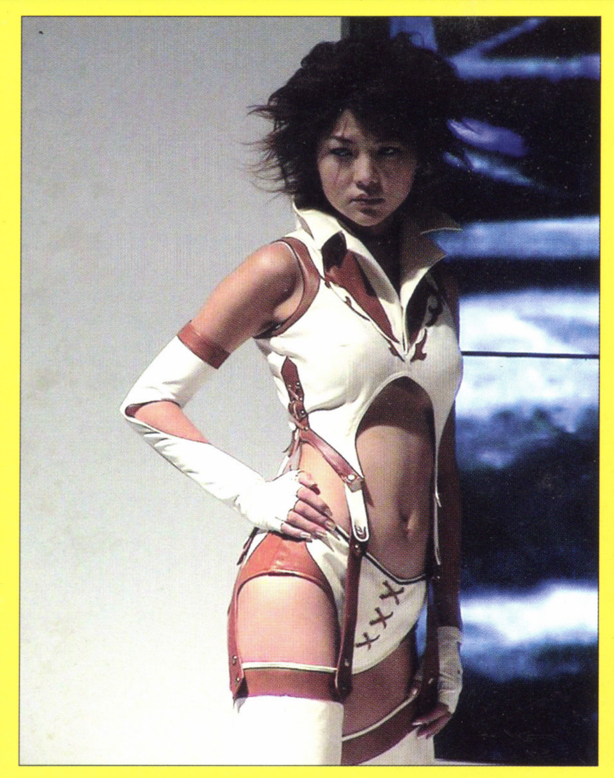


2002 NO.112
11 NOVEMBER
8.60 RMB

ISSN 1005 250X
11 >
9 771005 250004

100% TOP INFORMATION OF TV GAME FOR FANS

TGS2002











东京电玩展







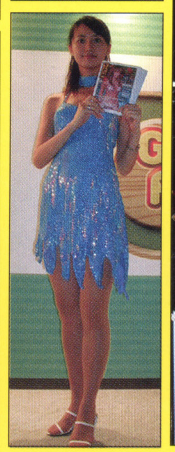
















科学时代 2002 11 期
(总第 112 期)下半月版



主办单位	海南省科技咨询服务中心
出版	科学时代杂志社
编辑	科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑	陈日岷
副总编辑	张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编	冠 文
执行副主编	陈振宇
责任编辑	孔 良
美术编辑	陈振宇
国际标准刊号	ISSN1005-250X
国内统一刊号	CN46-1039/G3
国内总发行	济南市邮政局
订阅出售	全国各地邮局(所)
邮发代号	24-165
出版日期	2002 年 10 月 15 日
印刷	中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证	琼工商广字 04 号
总编辑室	0898-66745593
传真	0898-65349204
社址	海南省海口市公园路 3 号 明星大厦 403 室
邮政编码	570102
广告发行部	0898-66745593
读者热线	0898-66745593
邮购地址	海南省海口市公园路 3 号 明星大厦 403 室
联系人	张乐华
定价	8.60

火热栏目倾情奉献

游戏索引 GAME INDEX









责编/惊寂

SOFTWARE PS2接通《人形电脑天使心》



由CLAMP在讲谈社周刊《YOUNG MAGAZINE》上连载的人气漫画《Chobits》(国内译作《人形电脑天使心》),继于9月27日攻占GBA之后,现又向PS2发表了进军宣言。游戏类型还是采取AVG+育成SLG的形式,由BROCCOLI进行开发,玩家将扮演幸运到让人想"好好疼爱"一番的男主人公本须和秀树,出发到垃圾堆中迎回纯洁可爱的小叽,千万要好好爱护她哟!

EVENT 罗技PS2无线手柄获得授权



台湾消息,罗技电子为PS及PS2开发的无线手柄Cordless Controller,日前已经获得SCEA的授权认可,并预计在11月21日采取开放价格发售。

该产品跟已经推出的NGC无线手柄一样,并不是采用传统的红外线,而是改以无线电池进行讯息传送,不但不怕被其它家电的遥控器干扰,而且速度更快、范围更广,更省电,加上四颗4号电池后重量仅280千克,不会对玩家造成太重的负担。

SOFTWARE 《混沌军团》整装待发





2002年春天,CAPCOM全力打造的A.RPG《混沌军团》(CHAOS LEGION)将会向全世界进军,首战地日本的销售目标是100万套!

游戏描述了隶属于黑印骑士团的男主人公Sieg Wahrheit追寻投入"闇"的叛团者、也是他亲密好友的Victor Delacroix的历程,而在此过程中,随着与两人过去有着密切关系的女性Siela Riviere等角色的登场,将把玩家带入更壮大的世界中。

在这款游戏中,CAPCOM充分发挥了制作《鬼武者》《鬼泣》的动作经验,玩家将操纵己方角色使用各种丰富的动作去与敌人战斗作战,一旦陷入苦战,或者想打得更轻松些话,玩家可以利用"召唤友方战斗"的指令将战友召唤到战场上,并可以指配他们的位置。而何时召唤最适当的战友助阵,可是一项考验玩家应变能力的设定。

最后要说明的一点是,在这款游戏中,CAPCOM并没有使用《生化危机》《鬼武者》《鬼泣》等著名系列的引擎,而是全新开发,由此可见对该作的重视。

SOFTWARE PS2廉价强作推出不断

SCEI预计在11月7日推出《装甲核心2 AA》、《激爆职业摔角3》、《皇牌空战4》以及于3月发售的《荒野兵器3》等四款PS2强作游戏的廉价版,12月5日则将推出可爱动作游戏《捉猴2》,售价从3000日元~2800日元不等。

另外,SEGA也表示,他们将会把DC上大受好评的音乐游戏《太空频道5》移植到PS2上,而且只卖3000日元的低价,而《太空频道Part2》也确定会推出廉价版,一样是3000日元,这两款游戏都将在12月12日上市。

SOFTWARE 《装甲核心3》公式大会开战

今年日韩游戏对抗赛可真不少,这不,FromSoftware预定将于2002年11月2日~3日在日本东京ASOBITCITY举办一场"装甲核心3官方大会",除了让玩家们公开一较高下,也兼选拔将在韩国举办的AC3日韩公式大会的选手,每天比赛中胜出的前两名(两天合计四名)将代表日本出战,且看日本的AC高手们这一次能否代同胞洗雪5月份KOF2001日韩对抗赛的大败之耻吧!



SOFTWARE 《ZOE2》主题曲正式发表

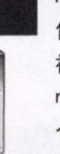
在今年的东京电玩展上,小岛秀夫监制的机械人动作射击游戏《ZOE2》,以精彩的动画与音乐让玩家大开眼界,而那道由Scott Dolph & Sana作词、桐冈麻季作曲、久米大作编曲、木村真纪主唱的主题曲《Beyond the Bounds》更在许多玩家心中留下深刻印象,会场上曾经其特别单曲CD向玩家发放。但想到在国内的玩家恐怕无缘入手,我们特地在本期的花之都市内刊出歌词,以馈读者。



SOFTWARE《神宫寺三郎》推出15周年纪念套装







老套侦探名作《侦探神宫寺三郎》系列的最新作《Innocent Black》将于10月24日正式面市，在KONAMI的网络商店Konamistyle.com，也将于同一天开始销售仅限500套的15周年纪念套装"侦探神宫寺三郎 Innocent Black 15th Anniversary Set"，定价10000日元。在这个纪念套装中，除了游戏本体之外，还有绘上游戏LOGO的银色ZIPPO打火机、名片簿与专用放置盒等。

该系列游戏自从15年前推出至今，累计销售数量已经超过160万套。

SOFTWARE《召唤之夜》新作登场

曾经在PS上推出的S.RPG《召唤之夜》(Summon Night)，即将在PS2上推出系列第三作，玩家可以自由从Rexs及Ati两名男女主角中选择其一来进行游戏，并将加入新的系统、新的视点以及更加丰富的事件。游戏预计在2003年推出，并计划推出一款GBA版的《召唤之夜 Craft Seed》，玩家可以考虑将其列入明年的财政预算了。

HARDWARE 代缴罚单作为促销?!

为了从激烈的广告大战中胜出，留给大众最深刻的印象，Acclaim不惜使出险招，宣布将于10月11日，PS2游戏《Burnout 2:Point of Impact》发售当天在美国举办一个游戏发表特惠活动，内容就是代缴10月11日那天美国所有的机动车超速罚金，令美国交通部勃然色变，称这是一件危险的事情，而Acclaim却表示他们"诚挚地希望大家务必遵守交通规则"。

(TAKO评:Acclaim真是有够横的了…;SORA评：存心扰乱社会秩序，性质之恶劣直逼9.11！惊寂评:第一个词是搞笑，第二个词是手铐！)

HARDWARE《TOMAK》赠送双重大红包




太阳电子预定将为12月19日发售的PS2异色养成游戏《Tomak -Save the earth-》展开一个特惠活动，凡是预约或当天购买《Tomak》的玩家，都有机会得到限定制作的A4幻灯片资料夹，另外如果玩家把随软件附带的回函表寄回，将有机会得到表面纹制女主角胸像、由游戏声优夏本温子配音的双铃式闹钟，非常之可爱。

这款游戏为什么异色，是因为玩家在游戏中面对的美女，是个只有脑袋长在花盆中的盆栽。作出这种设定的韩国人在恶趣味上和小鬼子有得一拼了！

HARDWARE PS2新列印周边接近中



SONY DRIVE将在11月2日再推出一款对应PS2的数码印表机DPP-EX7，它是DPP-SV77的后继机，对应Windows 98／ME／2000／XP以及Mac OS 8.5.1以后的OS，搭载附有触控面板机能3.8型萤幕，藉由触控笔的操作，就算不和电视、电脑连接也可以进行影像加工与列印。而且当它与PS2连接时，还可以将游戏表面给列印出来。而且它的Memories Disc还可以接在PC卡槽Type 2，让玩家自由处理档案内容。

SOFTWARE《樱大战》筹备网络座谈



著名的恋爱SLG游戏《樱大战》即将于2003年登陆PS2，为了在新的平台上打响头炮。SEGA预定举办一场网络座谈活动，从10月9日~21日，玩家可以利用电子邮件或open dice的BBS向官方提出问题，到了10月23日中11:30分，玩家利用DC软件《樱大战ONLINE》登陆其中的ALK SHOW会场，SEGA将就收集的问题进行回答，并公布PS2版《樱大战》的开发状态。

好想去参加啊！

SOFTWARE 怪盗的爱车？



BANPRESTO为了给预定于11月28日发售的PS2游戏《鲁邦三世~魔术王的遗产》造势，展开了一场赠送鲁邦爱车的砸钱活动。

活动的参加方式很简单，玩家只要在12月28日前回答游戏官方网站上的问题，并将答案通过网络或信任寄出，就有机会参加抽奖。而其中就有一位幸运儿可以得到怪盗鲁邦最心爱的Benz SSK1928 ReplicaModel汽车。而在游戏店预订这款游戏的玩家，则有机会获得游戏中的人物玩具，两头身造型非常有趣。



SOFTWARE《宿命传说2》附送特典的预约开始



网上商店PLAYSTATION.COM在10月10日开始接受《宿命传说2》的网上预约，预约者可获得收录传说系列开场动画与各种珍贵影像的特别版DVD以及描有角色画像的鼠标，其中鼠标是PLAYSTATION.COM原创的，无法通过其他渠道得到。

SOFTWARE《生化危机网络版》现身PS2





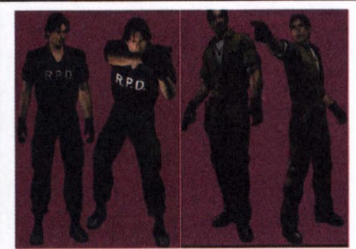












在《生化危机 0》即将在 NGC 上登台的现在，CAPCOM 终于公开了即将在 PS2 上推出的《生化危机网络版》的相关情报。

游戏的舞台设在 2、3 代主角所活跃的浣熊市，玩家可以从八名浣熊市民中任选其一展开故事，最多只能四名玩家同时游戏，而且最特殊的一点是，玩家无法得知另外七名角色中谁是其他玩家所操纵、谁是电脑控制的，你也无法与他人组队，只能孤独的在已经沦为恐怖都市的家园中求生。

另外随玩家选择的角色不同，移动速度、武器使用能力也截然不同，而且当玩家在与自己职业关连密切的场所冒险时，还有机会得到额外的情报和发生特殊事件。



SOFTWARE NGC《PSO》频传不详

本为消闲娱乐的 NGC《梦幻之星 ONLINE》，近来却成了问题多多的烦恼之星。





经由玩家反映，SONIC TEAM 检测，发现有部分使用 PPPOE ADSL 的玩家在进行游戏时，会出现连线不稳的现象。现在 SONIC TEAM 正在全力寻找问题产生的原因，并表示发现解决方法后会第一时间在官方网站上向玩家报告。

不过目前有一部分玩家提出了暂时的解决方案，但该方法需要籍由 PC 来设定宽带路由器，不是每位玩家都可以使用的，所以并没有得到官方的认同。

而我们曾于上期报导的道具复制事件，SONIC TEAM 已经作出回应。社长中裕司表示，他们已经开始全力赶制《PSO》修正版，但最快也要两个月之后才能完工，这样的时间对一众 NGC 上的《PSO》玩家来说不会太迟吗？

SOFTWARE《FreekStyle》来 NGC 作秀




由 EA 自 PS2 版移植到 NGC 上的越野摩托车游戏《FreekStyle》，强调以越野车花式表演为主，游戏中玩家可以在各种地形展现自己高超的车技，问鼎花式越野车王的宝座。而藉由 NGC 更优秀的硬件机能，这款游戏将会表现出完全不输给 PS2 版的高水准画面。

SOFTWARE 北美任天堂酝酿行销战争

美国任天堂副总裁 Peter MacDougall 表示，他们将为今年北美 NGC 的年末商战提拔一笔专门行销预算，其金额高达 1 亿 4 千万美元，配合年底包括《塞尔达传说》《银河战士》在内的 80 款强作和针对 20 岁左右年轻人拟定的行销计划，进行爆发式行销轰炸。

- 在全美 15 大都市展开 NGC 游戏体验会
- 在好莱坞举办游戏发售纪念派对
- 准备 300 万张收录 NGC 游戏内容的 DVD 光盘免费放送
- 在北美 6000 家电影院播放 NGC 游戏预告
- 赞助 USSA Snowboarding Grand Pri 比赛
- 150 万册的 80 页 NGC 游戏宣传手册免费放送
- 强力的广播宣传
- 网络广告
- 与北美多家大型速食连锁策略合作

SOFTWARE《动物番长》珍贵玩偶大赠送

任天堂为了纪念 Wonder Festival 2002 Summer 的活动举办，决定以抽奖方式选出 5 名玩家，赠送他们由 MEDICOM TOY 销售的 NGC 游戏《动物番长》的限定精品“SETON 骨版识别档案 00”的玩偶。




《动物番长》是一款相当另类的狩猎游戏，玩家扮演一只弱小的动物，通过吞噬对手来使自己获得进化，最后目标是成为兽王之王！游戏中动物的造型非常独特，或者该说怪异。

SOFTWARE 台湾 11 月引进台版 NGC 主机

在台湾玩家为台湾版 XBOX 即将登陆而兴奋不已的同时，台湾博优官方网站贴出公告，宣称他们将在 11 月 21 日正式引进任天堂 NGC 主机台湾专用版，内附中文说明书及台湾地区专用的变压器，另外还享有 6 个月的保修服务。得知这条消息时，小编们的第一感想就是：台湾，赫然已经成为三大主机正式进军亚洲的跳板和演兵场了。

HARDWARE 任天堂修正游戏主机与软件出货量

据任天堂表示，他们已经将 NGC 主机出货量由原本预定的 1200 万台向下修正到 1000 万台，而携带主机 GBA 则是由原先预定的 1900 万台各下修正到 1500 万台。

软件方面，NGC 主机预测出货量虽然在向下调，NGC 游戏的预测数字却从 3600 万套向上修正到 5500 万套，GBA 游戏则是从 5700 万套调降为 5000 万套，整体感觉上似乎是任天堂有点承不住另外两大主机的围攻，在重新调整市场策略一般。

EVENT NGC 开发出新影像压缩技术

近日有消息指出，DivX Networks 与 Factor 5 联手开发出一种新的压缩中介软件，可以将任天堂 NGC 主机 DVD 画质（MEPG2）的 FMV 给压缩到原来 SIZE 的十分之一大小。如此一来，将可以在 NGC 的 DVD 光盘中放入更多的 FMV。但直至目前为止，还没有人宣布会从何时开始将此项技术应用在 NGC 的游戏 DVD 上。

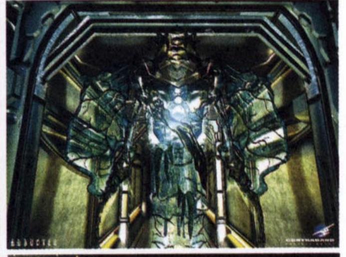
HARDWARE "Q"明年将有后继机

由任天堂与松下共同开发的 NGC 互换机"Q"，预定在明年夏天推出后继机，除了外型由现在的正方形改为一般 DVD 机的横置型外，机能方面亦将作出调整，务求创造更高的销售。"Q"除了对应所有 NGC 游戏之外，还可以播放一般 DVD，并且提供色差等输出，加上高贵的设计，在日本吸引了不少高层次消费者。最初定价为 39800 日元，在今年夏天随 NGC 主机调降到 34800 日元。



SOFTWARE 宛如梦幻的《Abducted》









XBOX 推出至今已经快一年了，游戏厂商们也逐渐能够发挥出它的超强硬件优势，新推出的游戏一款比一款华丽。如下面这款由 Contraband Entertainment 公司开发的动作冒险游戏《Abducted》，那种和 CG 无异的超华丽视觉表现竟然是游戏实际进行中的画面，令人怀疑那些凹凸贴图做起来是否不用花钱。

据游戏开发小组表示，这款游戏已经摆脱了传统的多边形（Polygon）3D 表现，进入了以像素（Pixel）为主的新 3D 表现境界。

HARDWARE 欢迎光临 Xbox Cafe



大和民族的国货意识之强烈举世知名，为了增加 XBOX 在日本消费者心中的亲和力，微软可是费尽了心思。10 月 5 日，在日本东京丸之内大楼 1F 的活动咖啡区，微软开辟的 Xbox Cafe 正式开始营业，时间是从上午 11 点到晚上 9 点。

这间咖啡厅以"XBOX 生活风"为装潢概念，店内摆设着 8 台 XBOX 主机，并及时提供最新的 XBOX 游戏，并配有 5.1 声道等优质设备，力求让有兴趣尝试 XOBX 游戏的消费者领略到魔盒的最大魅力！

HARDWARE 魔盒意欲独吞《MGS3》

鬼才监督、《MGS》之父小岛秀夫刚刚才在 TGS2002 上宣布《Metal Gear Solid 3》正在开发，并有消息指出该作将会在 XBOX 上首先推出。但看好该作的微软却不满足于先拔头筹，频频与 KONAMI 展开交涉，意图让《MGS3》成为 XBOX 的独占游戏，借此扩大 XBOX 在日本市场的占有率。虽然 KONAMI 至今仍然没有表示出松动迹象，但观过往微软凭借强大的金钱攻势攻城拔寨的作风，KONAMI 能否守住阵脚直至最后，着实令人担心！

HARDWARE XBOX2 与 PS3 比赛上市？

随着 PS3 将在 2005 年推出的消息盛嚣日上，微软的 J Allard 也在近日作出令人震惊的发言，宣称 XBOX2 也将会在 2005 年同一时段推出，并且还会比 PS3 更快上市。但他仍然没有提供任何有关 XBOX2 的详细情报，这与 PS3 传言满天飞的热闹景象形成鲜明对比，尤其 XBOX 在去年 11 月才在美国发售，至今市场占有率也不理想，微软还在大力拉拢有力的游戏厂商，所谓 XBOX2 在 2005 年上市的宣言，恐怕只是用来对抗 PS3 声势的举动吧。

HARDWARE 微软对改机芯片供应商开刀

近期市面频传 XBOX 直读芯片问世的消息，对此极度重视微软除了聘请工程师研拟各种防堵对策，甚至主动出击，以黑治黑之外，终于也采取严厉手段，开始向制作、供应 XBOX 改机芯片的厂商提出法律控告。首当其冲者，就是恶名昭彰的香港力生公司。这是一家提供多种主机改机芯片的供应商，自 PS 时代声名鹊起。如今被对盗版深恶痛绝的微软选做第一匹祭旗牲品，恐怕要死无全尸。我们也希望微软通过大张旗鼓的打击盗版，能遏止此类非法歪风，让电玩产业步上正轨。

SOFTWARE《飞龙 Orta》初回限定版赠送特制 CD

继美国 E3 展之后，SEGA 子公司 Smilebit 培育的《飞龙战士 Orta》在东京电玩展 2002 上继续大出风头，吸引了最多玩家的注意。












这款游戏预定 12 月 19 日上市同时推出初回限定版，附赠一张特制音乐 CD，精选了日本音乐大师东祥高为《飞龙战士》系列所作的主要配乐：

- 《飞龙战士》音乐精选
- 《飞龙战士 Zwei》音乐精选
- 《飞龙战士 AZEL》音乐精选
- 《飞龙战士 Orta》音乐精选

虽然加多了一张 CD，但初回限定版的价格不变，一样是 6800 日元，真是令人感动啊！

SOFTWARE《ToeJam & Earl》三度携手





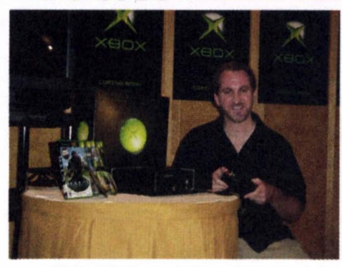
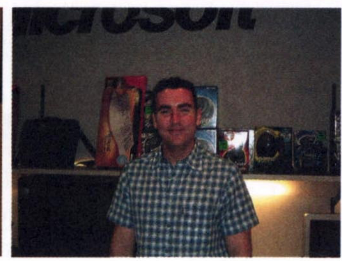

在 Mega Drive 时代于北美大热卖的动作游戏《ToeJam & Earl》，现在将于 XBOX 上推出系列最新作《ToeJam & EarlⅢ：对地球的任务》，并放出了新的游戏画面，现在就请大家一起来欣赏电玩界的搞怪明星 ToeJam 与 Big Earl 在魔盒上大摆乌龙的英姿吧。

HARDWARE 北美 XBOX 超值同捆版亮相



为了迎接年末圣诞商战，任天堂在欧洲推出 NGC 与《阳光马里奥》同捆版、SCE 则分别在日本推出 PS2 与《GT3》、在欧洲推出 PS2 与《MGS2》两套同捆版，而微软方面，除了在澳洲有 XBOX 与《HALO》的同捆版之外，现在又决定在美国推出一套 XBOX 超值同捆礼包，内容除了必有的 XBOX 主机外，还有日本、亚洲区用的小型手柄与《SEGA GT2002》、《JET SET RADIO FUTURE》两款游戏，虽然官方还没有正式宣布其价格，却已经有网站公布这套超值同捆版 XBOX 售价预定是 249 欧元（约 30000 日元）。

EVENT 魔盒登台在即，高人陆续造访

微软 XBOX 中文版主机预计今年年底在台湾正式上市，除了台湾微软大张旗鼓的安排相关行销活动之外，美国总公司也积极派遣高层人仕赶台访查，其中就有负责亚洲区 XBOX 的行销总监 Alex Kotowitz（左图）与软件总监 Craig Davision（右图）。

在接受台湾媒体采访时，Alex Kotowitz 表示，微软对 XBOX 在亚洲市场的发展非常重视，尤其台湾、香港与韩国三地的宽带网络普及度远高于其它地区，对标榜宽带网络发展的 XBOX 非常有利。虽然目前因为生产流程的缘故，中文版 XBOX 主机发售日与售价迟迟未定，但一定会在确定后第一时间公布，在软件价格方面，微软会参考 PC 游戏的售价，让 XBOX 游戏“非常有竞争力，并希望未来能做到同一款游戏能在全球同步推出，不造成玩家的困扰。

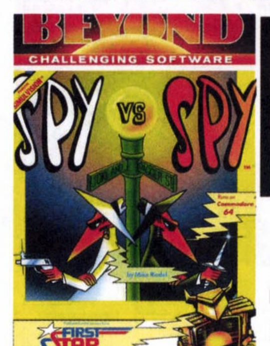
Craig Davision 则是为台湾玩家介绍了确定会引进台湾的三款 XBOX 游戏，分别是一全球销售破 200 万套的第一人称动作射击游戏《HALO》、同为百万级大作的赛车游戏《Project Gotham Racing》与《索尼克》制作人大岛直人负责开发的创意动作游戏《Blinx：The Time Sweeper》。

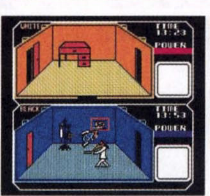
当月业界动态

《实况棒球》肖像权事件落幕？etc000

本刊于上月曾为大家报道过日本职业棒球选手协会控告日本棒球协会与 KONAMI 侵权事件，在 10 月 9 日，日本棒球机构作出声明，2003 年 4 月以后将不再延长与作为出资者的 KONAMI 缔结的独占契约。同日，职业棒球实行委员会承认了这项声明。春季以后，各游戏制作商和职业棒球游戏将遵循缔结个别契约的方针。　另外就选手的肖像权问题，起于 8 月 26 日东京地裁，日本职业棒球选手协会认为肖像权应归选手个人，而对将选手肖像权划归球团管理的日本棒球机构和 KONAMI 公司提出了诉讼。

SOFTWARE《SPY VS SPY》复活有望



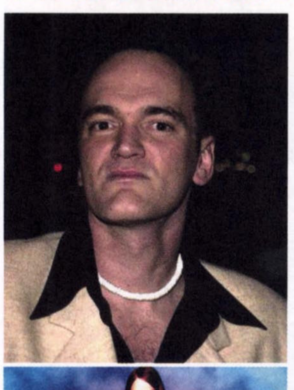



美国游戏公司 TDK Mediactive 表示，他们已经从 EC Publication 取得了 MAD Magazine 于 60 年代推出的《SPY VS SPY》的游戏化版权，TDK 将使这款再度复活在玩家面

前。

《SPY VS SPY》是一款妙趣横生的间谍ACT，由KEMCO开发，玩家扮演黑白双谍以各种陷阱攻击自己的竞争对手。第一作于86年4月26日在FC上推出，其后又在87年3月27日推出续作《南国指令SPY VS SPY》。

SOFTWARE 《杀人帐单》送到魔盒







由好莱坞鬼才导演Quentin Tarantino筹备五年、Uma Thurman（《蝙蝠侠与罗宾》中的毒藤女）、刘玉铃等知名影星携手合作，预定2003年上映的美国大片《Kill Bill》，目前还尚在北京、日本、墨西哥、加州等地选景拍摄，就已经有游戏公司迫不及待的打起了它的主意。

据消息指出，Vivendi Universal Publishing的游戏制作小组Black Label Games已经取得电影《Kill Bill》的游戏化权利，游戏平台目前暂定XBOX，其他消息则都还没有公布。

SOFTWARE 东京国际电影节迎来游戏巨头



2002年10月26日~11月4日在日本东京读卖Hall举办的‘东京国际电影展”活动中，从10月28日~30日这段时间，在活动的“东京国际CG动画祭”单元，迎来了知名游戏大厂CAPCOM、NAMCO、SEGA等参加盛会，并展出了目前正在制作中的游戏动画影像；而各公司知名游戏制作人如《皇牌空战4》的河野一聪、《MotoGP》系列的中村勋、《鬼武者》系列的稻船敬二也以特别来宾的身份登台，就制作秘闻及开发中的新作游戏内容发表消息。

SOFTWARE 日美游戏人才交流开始

日本知名游戏大厂BANDAI宣布将和美国游戏软件开发公司透过人才交流来强化自身的软件开发力。

而有人才交流的开发软件方面，目前预定2以BANDAI所持有的《高达》《数码宝贝》等为对象，同样合作公司也会派遣人员来BANDAI交流学习，并参予软件的开发工作。籍由像这样的人才交流方式，BANDAI希望能制作出更多具有国际竟争力的游戏，并提升整体的游戏制作能力。

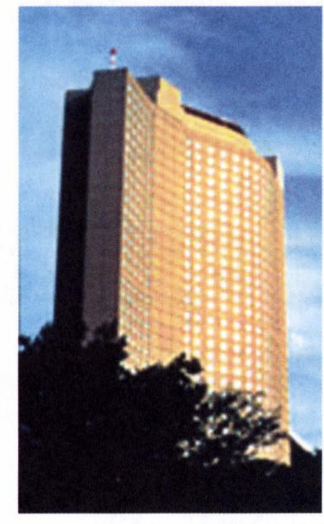
EVENT 《DQ》交响乐一网打尽



明年1月22日，将会有一套限定生产的《勇者斗恶龙》交响音乐CD-BOX推出，这套乐组收录了由音乐大师杉山孝一担任指挥，伦敦爱乐交响乐团演奏的《DQ》全系列最脍炙人口的92首乐曲，装满了整整7张CD，售价12000日元，并有附赠一组九个特制印套。是DQ FANS示可错过的超级收藏品。

在《勇者斗恶龙》系列第八作仍然沓无音讯的现在，让我们顺着过往作品的优美音乐的引导，去追缅消逝了的快乐时光吧！

SOFTWARE 樱大战DinnerShow再开







对于樱大战的FANS来说，如果能够一边享受豪华美食，一边在极近的距离欣赏巴里花组的声优如井上喜久子等人的舞台表演，恐怕是作梦都会笑醒吧。

曾经于2001年举办并大受好评的“樱大战DinnerShow”，今年也决定再度开办。12月22日在东京希尔顿大饭店的菊之间、12月25日在大阪ウエスティン饭店的玫瑰之间，你将有机会一圆心中的美梦，而所付出的仅仅是28000日元^^

SOFTWARE 与你喜爱的角色同行

ENIX定于10月7日开始，在星之海洋WEB网站提供i-mode与Ezweb《星之海洋3》《北欧女神传》等游戏的待机画面、手机铃音、游戏等内容下载。尤其是待机画面，玩家不但可以下载游戏角色的头像作为待机画面，还可以自己修改角色的脸，除此之外还有必杀技、对白、背景等丰富的选择。在手机铃音方面，ENIX提供了《北欧女神传》中女主角的台词来当手机铃，真是有趣的创意。











NEW SYSTEMS

BURST 槽:使用新加入系统"PSYCO BURST(超能力爆发)"所必需的能量槽。体力槽下面的槽变为 MAX 后,会闪烁"BURST"字样,这时就可以使用超能力爆发了。

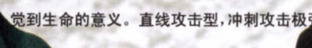
超能力爆发:作为本作中心存在的新系统。可以逆转各种各样的局面,使游戏的战略性大幅提升。不仅可用于对敌人进行反击,在满足特定条件后还可以加满自己的能量槽,是反击,逆转的绝好手段。

空中投技:如文字所述可以在空中使用投技,在空中接近对手后拉住摇杆的左或右 +HS 键即可发动,空中冲刺时也可使用,尤其是在对敌人进行空中连击后,敌人使用受身时会起到很大的作用。

踉跄状态:与气绝不同的一定时间内行动不能的一种不良状态,在受到敌人踉跄属性的攻击之后就会发生,可通过狂摇摇杆来回复。



人物介绍



SLAYER 杀手

吸血鬼一族的末裔,是匝多与米莉娅所属的暗杀组织的原首领。在失去了现任领导者匝多之后,这个组织已经濒临崩溃,因此一些人期待着 SLAYER 的复归。虽然现在 SLAYER 已经对组织没有什么迷恋,但到底与自己有着众多的牵连,因此他还是决定出马。性格十分稳重,对谁都保持着绅士风度,趣味是战斗与 HAIKU(俳句)。但是他并不喜欢抱持有杀意的战斗,而是热衷于以战斗的胜负来决出优劣并从中感觉到生命的意义。直线攻击型,冲刺攻击极强。

BRIDGET 布莉吉特

被作为女孩养育成人的大富豪的儿子。擅长使用手中的溜溜球进行攻击,近距离攻击与远距离攻击均可。现在认为自己可以作为一个男人而生活,为了向两亲证明这一点而参加战斗,刚好这时看到了某名通缉犯的通缉令,更坚定了他的决心。是那种大大咧咧,有点呆呆的性格,基本上非常喜欢有趣的事情,但经常会做出过激的行动,给周围的人带来麻烦。不过本人对此则完全没有自觉,一直也生活得很愉快。因为村中的迷信而自幼

ZAPPA 匝帕

性格多少有些软弱,没有什么值得注目的地方,是名很普通的年轻人。因为预料之外的事件而被怨灵 S 子所凭依,并在 S 子的支配下做出各种奇怪的事情。因为这样身体的负荷相当大,在他清醒过来之后一般已经受到了很大的伤害。但 ZAPPA 对被附身一事毫不知情,而是认为自己得了原因不明的怪病。正在他为此苦恼之时,ZAPPA 听到了关于拥有神般医术,可治愈任何疾病的暗医者"浮世德"的传闻。但浮世德却因为某种原因而从不再同一地方久留,因此很难得到诊疗的机会,而更有"他已经不为人知的死去"的传闻。为了治好自己的怪病,ZAPPA 决定要查明这条消息的真相。

伊诺 I-NO

喜欢要弄周围的男人,看他们的各种反应然后在心中窃笑,并以此为乐。对于自己感兴趣的事情会不分时间,地点与状况一头扎进去。关于她的过去,目的等一切不明,只知道武器为吉他,会使用各种类似于音乐的必杀技,擅长空中战。

机种	PS2	厂商	SAMMY	类型	2D 格斗	发售日	2002 年 12 月

魔界战记



story：

比世间的所有海洋还要深邃，比最黑暗的地方还要黯淡，集结了所有心中充满了黑暗混沌的不祥者的黑暗之地。这个地方到底在哪里，谁也无法确定，但在所有人心灵的深处都相信它的存在，并深深地畏惧着……长久以来一直统治着魔界的伟大之王——魔王库里奇夫斯科伊死了，这之后，来自异空间的黑暗瞬间覆盖了魔界全土。借此机会，对魔王的统治有所不满又野心旺盛的恶魔们都相继起势，魔界迎来了群雄割据的乱世。2年后，发生了一件影响整个魔界的事件……

character：魔王之子 拉哈尔——魔王库里奇夫斯科伊的独生子。老子我至上主义者，任性，自私，超级的自我中心。父亲死后，瞄上了魔王的宝座。最讨厌爱与温柔等词汇。

可爱的小恶魔 爱特娜

拉哈尔的家臣，头脑灵活，行动敏捷。有着比拉哈尔还要大的野心，非常尊敬已经去世的魔王库里奇夫斯科伊。

忠实（？）的下仆 普利尼队——用金钱雇来的爱特娜的直属家臣。大部分性格有些迷糊。

暗黑议会制度：本游戏不同于其他游戏的一大特色系统，购买商品或是新的同伴作成等要素的实行都会受到暗黑议会的左右。

要想向议会提出自己的申请，就要消耗必要的"マナ"。所谓"マナ"是打倒敌人后所得到的点数，不同的提案会消耗不同量的"マナ"。

暗黑议会由数名议员构成，如果里边有与自己关系较好的议员的话，投赞成票的确率会相对较高（不会是100%）。因此在平时与其他恶魔搞好关系也是十分重要的。

对于那些会投反对票的议员可以通过赠送礼物来搞好关系，使他们变为赞成的一方。但是，所送的礼物一定要是对方所希望得到的东西，不然的话不会产生效果。如果送了对方讨厌的礼物则反而会激怒他们而加入反对一方。

提议的采决是以"赞成票－反对票）＝必要マナ"来计算的。赞成票与反对票的差在必要マナ以上时提议通过。

另外，并不是每名议员对应1个点数，各议员的发言力对应他们的等级，就算除了一人全员都投赞成票，若那个人是强力的议员的话，提议还会被否决。

但恶魔是不会这样就罢手的！被否决后可以放弃或是选择以力服人！要是不服判决的话就会进入战斗，将反对的议员全部打倒就可使提议通过，但同时也要有GAMEOVER的觉悟。因此先用贿赂买通高等级的议员才是上策。

美型男爵（自称）中BOSS——自称美型男爵的超自恋恶魔。经常会出现于拉哈尔面前，随便地把拉哈尔视为竞争对手。

NEW GAME INTRODUCTION

机种	PS2	厂商	NIPPON ICHI	类型	RPG	发售日	2002年冬

来自行星的物体X 第二章

1982 年，科幻恐怖电影的不朽名作“来自行星的物体 X”上映并大受好评，但直到现在才推出其续作，那就是今次以 AVG 游戏形式登场的“第二章”。本作发生于前作电影版的 2~3 个月之后，主人公是救助队的队长布莱克，带领队员去探查作为电影版舞台的南极基地。在留有大量谜题的剧场版之后，会有怎样的精彩发展呢？

STORY：极寒的南极。在这片人迹罕至的荒地上，美国派遣的科学调查队员们莫名其妙地死于基地之中。这之后，为了调查他们的死因，美国政府派遣陆军救助队前往，整个游戏也由此开始。在南极严酷的环境中进行调查的救助队出其不意地遭遇到了奇妙的生命体。就在他们眼前，这个生命体开始改变它的形状，慢慢变成了被它杀害的人类的样子……





关于“来自行星的物体 X”

原作为约翰·坎贝尔 Jr 的科幻小说“影子走动了”，由霍华德·奥克斯导演在 1951 年初次电影化。这之后，约翰·卡潘达导演重新进行了拍摄，并于 1982 年公开上映。电影讲述了南极基地的队员被不明生命体寄生，并可变形为被害者和进行繁殖的恐怖故事。电影大获成功，各媒体都给予了极高的评价，人气至今不衰。



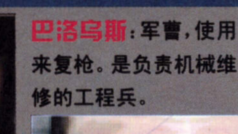
初期队员有四人，随着故事的展开，会有更多角色登场



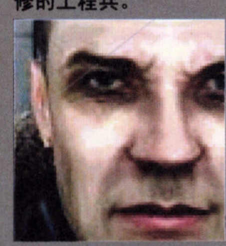
诺斯：士兵，军衔是军曹。脾气较为火爆，战斗力强。



布莱克：游戏主人公，第一特别部队队长，今次调查任务的指挥官。



巴洛乌斯：军曹，使用来复枪。是负责机械维修的工程兵。



维尔顿：作为卫生兵登场的军曹，性格稳重。

SYSTEM：本作是类似于生化危机的 3D 动作冒险游戏，玩家作为队长要对同伴下各种指示，一边进行调查一边为了生存而战斗。

使用多彩的武器打倒敌人！机关枪，火焰放射器，手榴弹等武器都会登场。

要对下属发出各种指示，对谁信赖，让谁去做什么，这些都会对战友的信赖度造成影响。

各种各样奇形的怪物：在人类的头颅上长出双足，非常恶心的造型。还有人类与犬类的很多部位融合在一起，到处都生有牙和触手，像噩梦一般的怪物。

同伴会突然变为怪物，孤独，疑心，猜忌，体验未知的恐怖。

因为怪物会变成人类的模样，因此无法分辨谁是人类，谁是怪物，可以相信的只有自己。但是不信任同伴的话就无法共同战斗，而没有疑心的话则无法生存……



机种	PS2	厂商	KONAMI	类型	ACT	发售日	2002 年冬



有许多玩家称“天诛”为古装版的“合金装备”，虽然前者不象后者那样声名显赫，但都同样是将暴力美学发挥到及至的作品。从某种角度来说，许多玩家之因为喜爱“天诛”系列，大多是被那种无处不在的、紧张的，甚至几乎让人窒息的绝对暗杀气氛所征服。如今，“天诛 3”正在紧锣密鼓地制作中，相信在不久的将来便会与大家见面。更加细腻的画面，更加完善的系统，更加艰辛的任务以及更加感人至深的“忍者风情”。这一切离我们已经越来越近……





背景故事简介

故事发生在“天诛”约一年后的时期，力丸被突如其来的巨大岩石所“吞噬”，彩女下落不明。新的敌人妖术士“天来”如幽灵般悄然袭至……

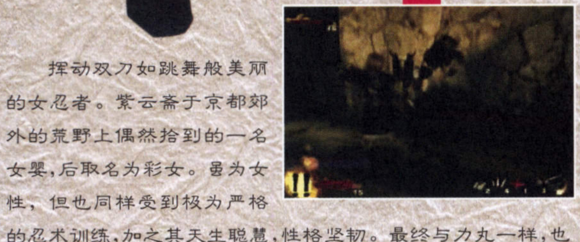
新要素

借助 PS2 强大的图象表现能力，本作的画面质量是以前作品所无法比拟的。人物的动作将更为细致、流畅，场景和地形也更为复杂多变。敌人多半会以复数形态出现，如何在不暴露行踪的前提下将他们一一摆平，是一件很困难、很令人头疼，但也很有意思的事情。此外，暗杀时的动作和手法也更加丰富多彩，颇具演出效果。将忍者矫健的身手及狠辣的作风表现的淋漓尽致。



彩女

挥动双刀如跳舞般美丽的女忍者。紫云斋于京都郊外的荒野上偶然拾到的一名女婴，后取名为彩女。虽为女性，但也同样受到极为严格的忍术训练，加之其天生聪慧，性格坚韧。最终与力丸一样，也成为了东忍流一等一的高手。在执行任务时，异常冷酷无情，擅长一击致敌于死地。





天手忍术

在“天诛 3”中，忍术的种类有所增加。其中最引人注目的，是一种名为“九字封决”的特殊忍术。在日本古代，据说“九字封决”（临兵斗者列阵皆在前）有破魔之效用。难道“天诛 3”中也会有魔物登场!？再有值得一提的，是使用忍术时的特殊效果，据制作者透露，有很多忍术特效都是由粒子演算而生成，因此画面效果会异常华丽。



力丸

忠诚侠义，性格率直的东忍流忍者。还在婴儿之时，父母便惨遭杀害，幼小的力丸被母亲护在身下，免遭一死。两天后，沾满亲人鲜血的力丸已奄奄一息，就在生命垂危之际，一双温暖的大手将他慢慢托起。力丸极力睁开双眼，映如眼帘的是一副充满正义感且异常威严的面孔。救起力丸的人名叫紫云斋，是东忍流高手。此后，他收养了力丸，并收其为徒。在修炼过程中，力丸显示出极高的忍者天赋，18 岁便已成为东忍流的顶尖高手。对君主乡田松之信忠诚无二，执行任务更从未失败过。









机种	厂商	类型	发售日
PS2	Fromsoftware	ACT	2003 年春

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！3

"育成足球"系列在土星、DC以及PS2三款硬件平台上均有不俗销量。尤其是PS2版的"育成足球2002"，其几乎以一款移植作的形态被投放到市场，但却奇迹般的突破了50万套的销量，这不得不令SEGA为之一震。欣喜之余，SEGA的第一个连锁反应自然是趁热打铁推出续作，而续作若想在销量上更进一步，除了要具备响亮的名号外，更重要的是精良的内容和完善的系统。于是，"育成足球3"便理所应当的，以闪电般的速度跨入了玩家们的视野……

关于"3"

基本的游戏流程并没有什么改变，玩家们仍然要以组建出世界上最强的俱乐部球队为最终目标。游戏中，经营、比赛和练习三方面得到大幅度强化，并加入诸多崭新要素。因为画面和音质的全面提升，使得球队比赛时的临场气氛更加逼真，给人以置身其中的感觉。



外国选手以实名登场！

"育成足球3"的一大进化是国外选手全部采用"实名制"登场。以前的该系列作品只有日本的本土球员会以真实姓名出现，而国外的选手则尽皆为假想名（一些与原名发音相似），实在是美中不足。如今，SEGA为了弥补这一欠缺，积极与FIFPro"国际足联球员管理协会"寻求合作，终于取得了世界各国球员的姓名及形象版权，为"育成足球3"的完美奠定了基础。





训练大变革!?

出现迷一样的项目！队员采取25人制!?



今次的训练体制中加入了"教练制"这一全新要素。"教练制"可理解为"特训制"，即一位教练针对一名或几名球员进行专项、特殊的训练，从而达到强化球员某一方面技艺的效果。如果球员有较强的资质和潜力，"教练制"会帮助玩家提早令该名球员"觉悟"，使其能力全面提升。另外，"训练时间表"的设置也更为细腻，不但能够"月份"为单位进行训练安排，就连每一天上、下午的训练课也可让玩家亲手制定。据厂商透露，战术方面的训练也将更加随意化和多元化。

热战绿茵

比赛时的镜头处理十分到位，既有全场形式的宏观镜头，也有单个球员的特写镜头和以足球为视点的追踪镜头。种类繁多，穿插使用，令人有一种在观看电视转播的感觉。"教练指示"仍然以选择指令的形式出现，可供选择的指挥命令有一定数量的增加。

关于"队服"

从现在官方透露的情报来看，当玩家在设定自己的球队时，队服的颜色和图案种类会有所增加。而且局部调整异常细致，玩家甚至可以亲手调配队服图案中的颜色！







三人谈话摘要



记者："3"是否意味着是自土星"育成足球2"之后真正的续作？

川越（中）：是的，因为自DREAMCAST版的该系列作品到PS2版的"2002"都是延续土星版"2"的风格和系统。只能算是"2"的加强版。而"3"不管在任何方面都有许多创新要素，与原先的作品截然不同，是"育成足球"系列真正的续篇。

记者：外国选手真的是实名制吗？

增田（左）：是的，以现在计算的情况来说，大概有4000名以上的国外选手会在游戏中登场。而且绝对都是真实姓名。

记者：游戏在哪些方面将会有所改进呢？

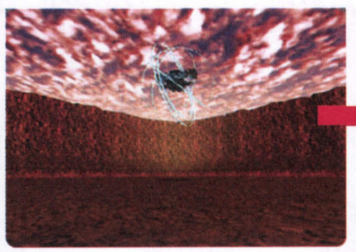
村山（右）：全面的，画面也好、系统也好，我们都会重新制作。让游戏更具内涵，无比精细，真实性十足。

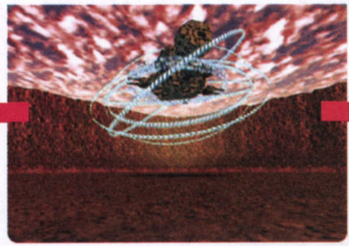
机种	PS2	厂商	SEGA/SMILBIT	类型	足球会育成	发售日	2002年冬

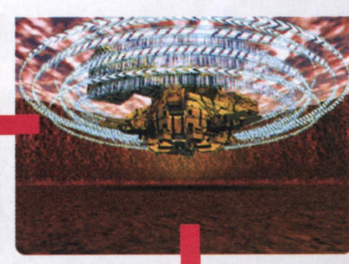
VIRTUAL-ON MARZ 電脳戦機バーチャロン マーズ

操作方面 全面强化操作性是“电脑战机 MARZ”的一大卖点。该系列作品两次移植家用机皆因为家用机的操作手柄无法完全模拟街机摇杆装置的真实手感而使游戏性大打折扣。今次，制作厂商决定消除这一弊端，加大人力针对 PS2 的指令流通环节以及手柄的内部构造进行了一次彻底检验，以便达到最佳操作手感。“VIRTUAL-ON”的行动方向控制为 PS2 手柄上的 3D 摇杆，借助该项装置细腻的方向识别系统和附加助力的特性，可以使玩家更加方便、快捷的操纵自己的机体。此外，在受到攻击时，会因遭受打击程度的不同而产生出多种不同的震动效果。

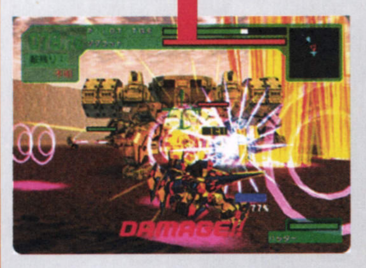
任务模式 以前被移植到家用机上的“电脑战机”作品都与街机版大同小异，以单纯的“相互对战”作为给予玩家乐趣的主要方法，缺乏独创要素，容易令玩家过早产生乏味的感觉。这也是 SEGA 制作移植作品的一大欠缺。但自“VR 战士 4”之后，这一不严谨现象似乎有所改观。导入“任务模式”是代表“电脑战机 MARZ”作为一款纯粹家用游戏的最大特征。在该模式中，玩家扮演特搜机动部队“MARZ”中的一员，驾驶“VIRTUAL-ON”为了完成不同的任务穿梭于火星的各个角落。











画面构成

1、残存的敌机数量。

2、时间显示。在规定时间内体力比敌方较少，或在任务模式中没有完成指定任务皆会导致 GAME OVER。

3、自机和敌机的体力显示。

4、雷达。显示自机周围的情况，我方僚机以青色表示，敌机以红色表示。

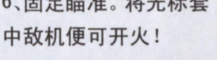
5、锁定敌机。显示画面内敌机的位置。

6、固定瞄准。将光标套中敌机便可开火！

7、武器储蓄量（弹药数和光学能量的统称）。一旦耗尽，只有束手待毙。

8、僚机体力。显示我方同伴的受害状况。

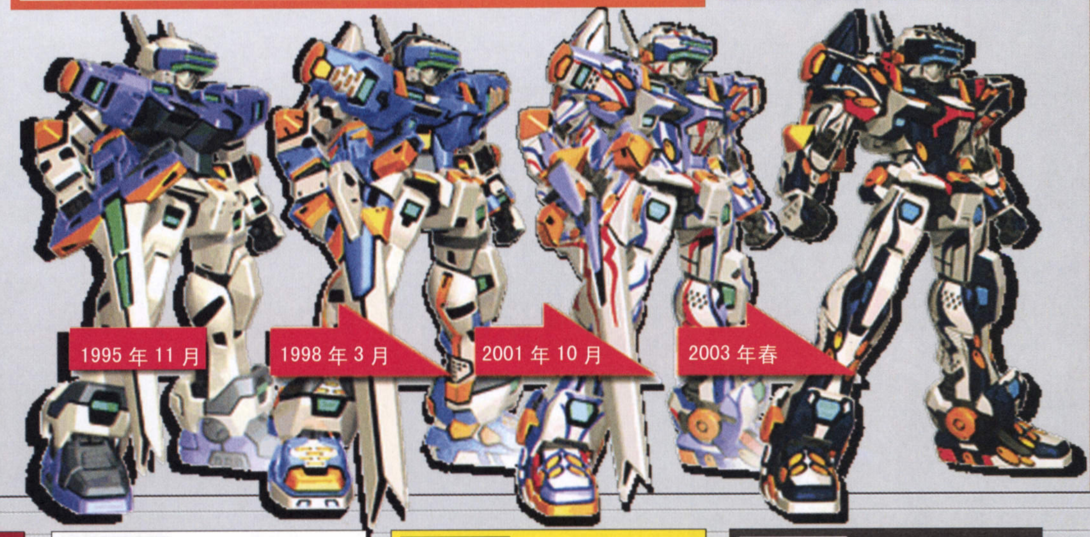




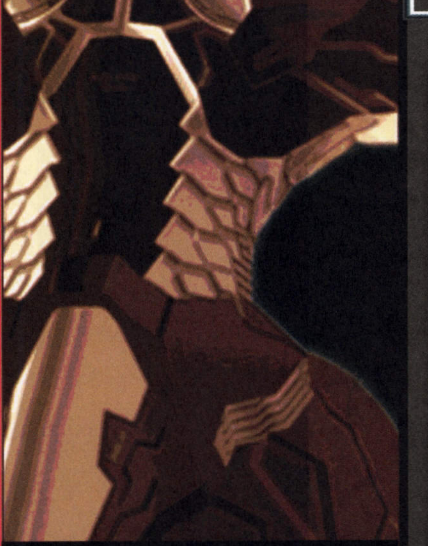


电脑战机的历史





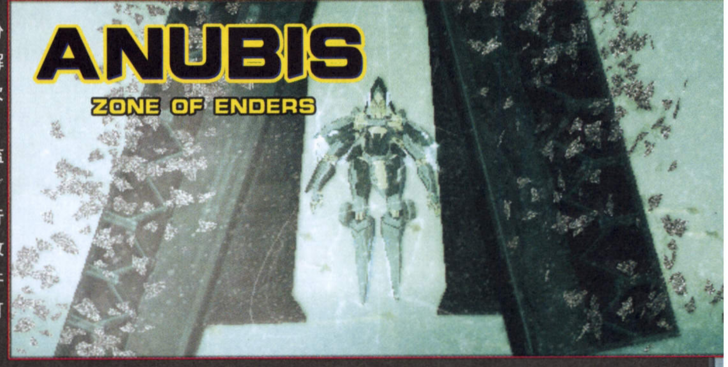
机种	PS2	厂商	HITMAKE/SEGA	类型	3D 对战	发售日	未定



本作继承了在 2001 年 3 月份发售的《ZOE》的世界观，而且图解画面和私通画面都有了提高！这次的《anubis zone of the emders》是由著名游戏制作人小岛秀夫监制，玩家要扮演的，是主人公——ディンゴ，操纵巨大的人形兵器进行对敌反击，而值得一提的是今次敌人登场数量明显比上次作品多出许多，从而配上更加顺调的操作感可以使游戏的爽快感成倍增加！

ANUBIS

ZONE OF ENDERS





NEW GAME INTRODUCTION

登场人物介绍



CV 井上和彦

在木星卫星工作的采集者，过去曾经有过在火星バフラム军基地效力的历史。



CV 小杉十郎太

火星军事政权バフラム的指挥官。操纵“オ—ビタルフレイム‘アヌビス’”骁勇善战而得到了最强人形兵器的称号。

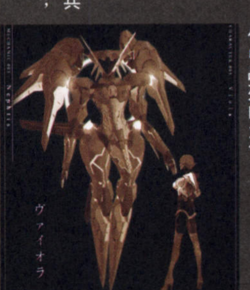
时间是西历 2174 年。万能矿石メタトロン的开发与利用是推进人类发展的一个重要转折点，而随之而来的就是军事竞赛，其中バフラム军就是其中的佼佼者，以大量而先进的人形兵器控制了火星与地球，此时战争全面展开。之后バフラム军中最强指挥官ノウマン所操控的号称最强人形兵器“オ—ビタルフレイム‘アヌビス’”与宇宙联合军交战时占尽上峰，乃至于将联合军逼至破败。与此同时，在木星担任开发工作的主人公ディンゴ发现了超强メタトロン的存在，之后先一步抢在バフラム军前找到了以这种超强メタトロン制作的人形兵器——“オ—ビタルフレイム‘ジエフテイ’”。从而，ノウマン和ディンゴ的宿命与过去再次被唤醒，复生、破坏、绝地之战，火星上人类的灭亡的抉择之战即将再次上演。

本次的角色设定是由著名插画家——金子一马担当，尤其是机体的设定有着一种超越现实的美感。以《真·女神转生》而闻名的金子一马老师今次还会有怎样的表现呢？据他本人透露，已经在敌方 BOSS 身上使用了滚动赛璐璐的设计方式。这究竟是什么样的效果呢？敬请大家期待。



人形兵器『オービタルフレイム「アージェイド」』的驾驶者，同样也担任ノウマン的副官职务。

前作的主人公，不操纵以上的任何兵器，预计会以更新型的人形兵器登场，如果是隐藏机体的话，非常值得期待。



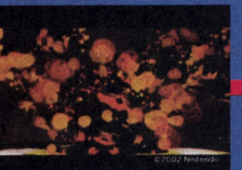
イム「ネフティ」』的驾驶者，前作中战死的角色。

机种	PS2	厂商	KONAMI	类型	3D 对战	发售日	2003 年春



"萨尔达传说"系列自首部作品推出以来，一直经久不衰，拥有各阶层大量的拥护者，是历代任天堂主机的招牌作品。"风之律动"以回归原点为目标，无论在画面风格，还是在人物设定方面都与前作有着天壤之别。人物与景物设计的更加卡通化，画面中所有的模型都被赋以完全动画效果的材质，画面风格清秀温馨，色彩柔和。再配合精心搭载的光源效果，绝对可与高素质动画MOVIE分庭抗礼。




萨尔达传说
——风之律动

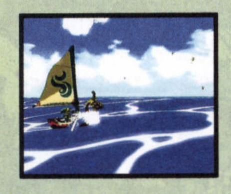
跨平台协作战斗！

"萨尔达传说GC"可以在"NGC"和"GBA"两个不同的硬件平台上同时协作战斗。只要通过专用的数据传输导线将两台主机相连接便可实现这一梦幻般的结合。

"萨尔达传说GBA"初步定于2002年12月发售，集合一新一旧两部"萨尔达"系列作品。前者为任天堂最新开发的，可供2—4人同时游玩的冒险型游戏"The Four Swords"。后者则为原SFC版"萨尔达传说"的完全移植作品。

风的作用

游戏中，玩家时常会操纵利克驾驶的小船四处寻找目标地点，从而来发现新的情节。这时，"风"的走向以及猛烈程度也会对玩家们进行游戏产生一定的影响，具体形式现在还不得而知。已知的是——小心驶得万年船！

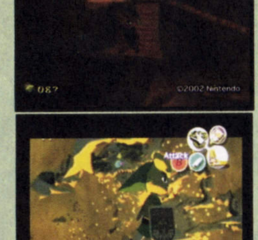



故事背景

在广阔大海中的一座小岛上，居住着一群热爱和平，勤奋善良的人。他们与世隔绝，自给自足，很少为利益发生争执，日子过的还算祥和。少年利克是小岛上一个普通农家的孩子，好奇心十足，有着强烈的探险欲望，总想有朝一日能够驾船出海，去看看家乡以外的世界。直至有一天，一群海盗来到了利克居住的小岛上……利克的生活就此发生了一百八十度的转变，他先是匪夷所思地与一名少女结识，尔后又如愿以偿地踏上了冒险的征程，一切都是那样的不可思议……

战斗吧，林克！！

本作的敌人种类很多，起初只会遇到一些野兽和未进化生物，后来，随着故事情节的发展会有更强，更夸张的敌人出现。到时如何应付就要看玩家的技术，不过咱们的主人公可是已经憋足了劲。






特点

游戏中的每一位角色均有着十分丰富的表情，而重要角色的神态则更加细致入微，哪怕是利克在推动木箱或障碍物时"用力"的表情都被刻画的栩栩如生。

在平常的移动中，将小动物举过头顶和推动木箱或障碍物等动作依然健在。而且还加入了匍匐动作，操作指令键为"R"键。




NEW GAME INTRODUCTION

机种	NGC	厂商	任天堂	类型	A•RPG	发售日	2002年冬

15

TENEREZZA



游戏的主人公是一名自称“世界第一魔法使”的小妹妹——テネレッツァ（TENEREZZA），也正是玩家所扮演的角色，为了要拯救城市中的人们而不断努力啊。









魔之森 树木生长异常繁茂，就连阳光也无法寻找到枝叶之间的缝隙。因此，即使在白昼，森林中也会暗淡无光。这里是最初的冒险舞台，生长的植物大多拥有一张如同怪物般狰狞的面容，恐怖之极，令许多冒险者望而却步。







首先要在市街中心收集情报！

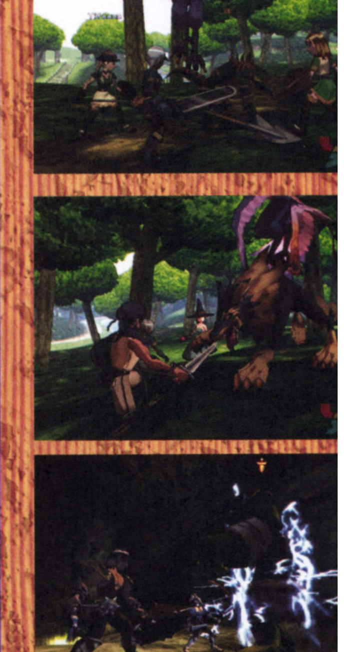
冒险的主要舞台是一座被称为エスペランサ的商业都市，同样也是主人公テネレッツァ经营自已爱店的地方，因为天生的活泼好动助人为乐的性格受到邻居们的好评价，更重要的是，テネレッツァ以自已高超的魔法和高效率的办事手段在魔法界小有名气，总之，只要在市街上向人询问テネレッツァ的事情的话，一定会得到极好的评价。这种欣欣向荣的情况直到市街上流传“大量不名正体的怪物出现”以后结束了，大家都有些人心惶惶，而这对于テネレッツァ来说，又是一件不得不出手干预的事情……

本次东京秋季电玩展上所披露了XBOX上的超大规模型网络RPG——《TFLO》（《TRUE FANTASY LIVE ONLINE》）首次以MMO（多人数参加）头衔登陆游戏界。





游戏的舞台仍然设置在剑与魔法的时代，而无论是与怪物战斗还是平时的生活景象，《TFLO》的世界又以同时接纳数千玩家的超大型模式区别与其他网络游戏，与其他玩家一边对话一边协力战斗，或是共同度过平静的生活，《TFLO》的MMO位玩家创造了一个真实的社会。而ONLINE的玩家则可以自由地与仲间畅游这个世界。



在电玩展上所披露的画面多半是能够体现MMO系统的游戏画面，在经过特别编辑以后，更使得整个游戏给人一种连贯而真实的感觉：不光在战斗中，还有角色之间的生活画面，例如料理啊，伐木啊，乘船出海等画面。只可惜角色的设定画面被刻意隐藏起来，不过既然是MMO，那么一个庞大的设定系统是必不可少的吧？

在《TFLO》的世界中并不是单单完成战斗就可以毫无忧虑地游戏下去，因为这个太过真实的世界是需要金钱维持生计。



玩家除了要考虑战斗的方面外，还要考虑如何在这个社会中有立足之地，于是职业系统就显得由为重要，伐木、开山、钓鱼等等，这一点设计非常像风靡大陆的游戏《魔力宝贝》。





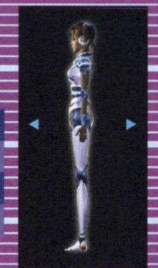
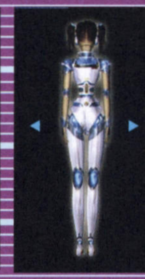
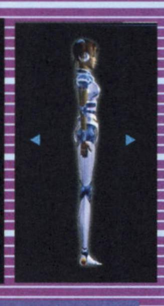






"P.A.S.S"简介

姓名："P. A. S. S"（PERSONAL ASSIST SECRETARY SYSTEM）
中央处理器（CPU）：VACHUVER%
动能：水素燃料（配备水素燃料电池）
生产商：株式会社 Ark

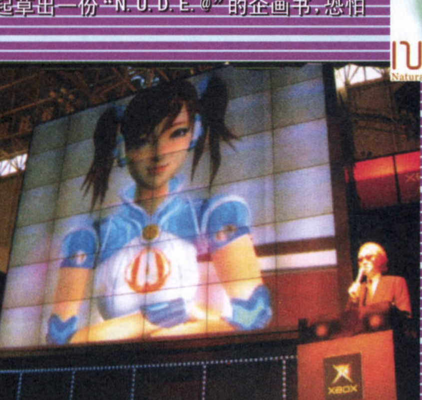
故事背景

Ark 会社拥有世界尖端电子机械与微电子传感技术，经过多年不懈研究，该公司终于开发出自控型智能美少女机器人"P. A. S. S"。为了进一步了解"P. A. S. S"的潜在意识，以试验为目的，Ark 会社将一批成品"P. A. S. S"送到各种不同的环境中，并时刻监控，进行培育工作。等到试验期结束，便全部回收，进行再研究……

广井王子的一席话

其实"N. U. D. E. @"和"樱花大战"两部游戏的构想是在同一时期，距离现在大概有 7 年了吧。最近，具有直立行走能力的两足机器人受到各行各界的关注。而我似乎对机器人的行动能力并不感兴趣，只想了解机器人是否能够象人类一样拥有感情。于是，我又回忆起了 7 年前的构思（笑）。"樱花大战"是以 LIPS 系统来培育角色的好感度，这毕竟不够直接，可选择面也很有限。但如果 7 年前我起草出一份"N. U. D. E. @"的企画书，恐怕会被别人笑话的，因为当时的家用主机根本无法制作这类游戏。现在不一样了，高性能主机几乎可以胜任制作者所能想到的一切构思，清晰的语音，美丽的 3D 人物，这是我们游戏制作者梦寐以求的事情。

也许一开始你会觉得"P. A. S. S"是自己的孩子，你要教她许多东西。但等她成长起来之后，你的看法一定会改变。她就象你的好朋友，甚至是恋人……



N.U.D.E.@
Natural Ultimate Digital Experiment





N.U.D.E.@™
Natural Ultimate Digital Experiment

"N. U. D. E. @"（Natural Ultimate Digital Experiment）是业界著名游戏制作人广井王子于 XBOX 硬件平台上制作的首款游戏。本作中，玩家将培育一位名为"P. A. S. S"的美少女机器人，而并非其它育成游戏中的怪兽或精灵。玩家与"P. A. S. S"进行语言交流是培育其各方面能力的主要手法。而最初的"P. A. S. S"只拥有简单的交流能力，"智商"也低的可怜。但随着玩家与其对话次数的增加，"P. A. S. S" 记忆库中的单词量会逐渐扩充，与玩家的交流内容也会更加广泛。

机种	XBOX	厂商	Microsoft Corporat	类型	ETC	发售日	2003 年春

PS2 厂商•SOUARE 类型•RPG

无尽的沙加

发售日•12月19日

无尽的沙加

UNLIMITED SaGa アンリミテッド：サガ

新的3名主人公判明！

到现在为止，《沙加》这系列的作品都是可以在游戏开始时从数名主角中挑选一名来进行游戏，本作同样也是这样。继前面介绍过的劳拉之后，又有3位主人公被公布了，青年和少女，然后是亚人族……他们会编织出什么样子的故事呢？很有趣啊！

露比 健康活泼的占卜师少女

这位少女的姐姐是非常有名的占卜师，而她自己所谓占卜师来讲，实力也很是强大。合理的说，无论怎样活泼明朗的性格，作为占卜师这一职业的时候，都会多少收敛一些吧。实际上，她的性格，是一种对自己完全放纵。



温特 只要还可以从花束那里得到信赖，无论什么都可以偷盗的少年。

继承了数年前在事故中死亡的兄长的遗志，成为了职业盗贼的青年，为了得到盗贼的真谛在不断的努力，虽然本人也想再变得招人喜欢一些，但是到现在为止也没有得到异性的青睐。

阿米克 在善良屋的温顺的恰帕族少年

恰帕族的少年，恰帕族属于亚人族的一种，就算站直身体也只有人类腰部那么高。就好象他们的外形那样，性格非常的温顺，但是战斗中却是可以信赖的同伴





指挥反乱军的 国王

德娜·方

在古利梵大军压倒性的军力面前，仍然顽强反抗的勇敢英雄，传说他持有可以操控火焰的乐器，和莫尼卡的父亲是旧友。

反乱军实战部队的领导

爱娜 有着安静的外表，却每天率领着反乱军与古利梵大军不同的战斗，好象德娜·方国王的眼睛一样存在的人物，同时也是优秀的魔导士。

头脑清晰的研究所所长

Dr.杰夫 有着世界最高的研究所美誉的“露娜提库维思达姆研究所”所长，虽然外表看上去好象小孩，实际上却是研究所内头脑第一的天才所长

奇怪的天才研究员

奥兹蒙多

拥有不输于Dr.杰夫的头脑，月之住民，同样也是“露娜提库维思达姆研究所”的研究员，与那奇异的服装相反的是实力相当强劲。

驾驶巴士1号的机关士

鲍鲁尼奥

一直在暗中支持由利斯与莫尼卡的冒险，巴士铁道的机关车“巴士一号”的机关士，是个十分亲切的角色，每天都活跃在冒险中十分重要的巴士铁道上。

鲍鲁尼奥的徒弟

作为鲍鲁尼奥下面的机关士助手而工作的年轻人。



新角色登场了！ 天空的名医德库与没有感情的少女玛利亚

当船上的成员负伤或生病时负责治疗的船医。现在虽然已经30岁了，但是却没有决定作为船长工作的理由。每天乘坐着自己的船，好象混日子一样进行着自己的旅程。作为医生，有着一流的医术，传说他曾经在自己的宿敌——巴路亚帝国从事军医一职。

和这种性格的德库相依为命、朝夕相处的的人，是一位叫做玛利亚的孤儿。虽然其中的理由不为人知，但确实是一个真正不爱说话、没有表情、没有感情的少女，在游戏中会见到她的笑容吗？



虽然看起来有些像坏人，但是医术却十分高超



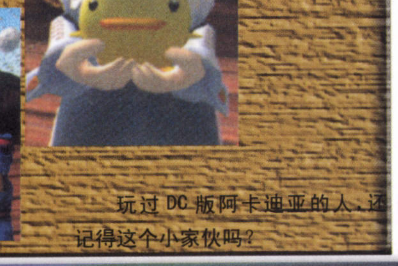
只有10岁就失去了感情的玛利亚，到底是因为什么原因呢？



玛利亚手里抱着的东西是什么？

一直陪伴着玛利亚的，是一只她捡来的小鸟，到底是从哪里来的没有人知道，她给这只小鸟取了名字，叫做"皮克罗"，片刻不离的照顾它。

和玛利亚在一起的皮克罗，它的成长会导致玛利亚那闭锁的心灵发生变化吗？



玩过DC版阿卡迪亚的人，还记得这个小家伙吗？

真·女神转生NINE

女主人公的场合

男主人公的场合

玩家可以在最初选择自己的分身主人公的性别，由于这个选择，角色分配会发生变化。比如小时候选择的是女性主人公，那么长为成人后，名字就叫做斯弥蕾；如果选择的主人公是男性，名字就叫做巴拉基。还有，在和其他角色相遇时的顺序也会不同，然后，将会一点一点的发生变化。现在，斯弥蕾或者巴拉基，只要从其中选择任何一名角色，立场就会发生变化，小时候从来没有见过面的斯弥蕾和巴拉基，到底会有什么样的关系呢？





帕拉娜·斯弥蕾

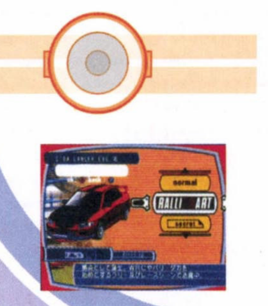


帕拉娜·巴拉基





责编／夜露死苦



PS2 厂商•CAPCOM 类型•RAC
auto modellista
发售日•2002年8月22日

AUTO MODELLISTA



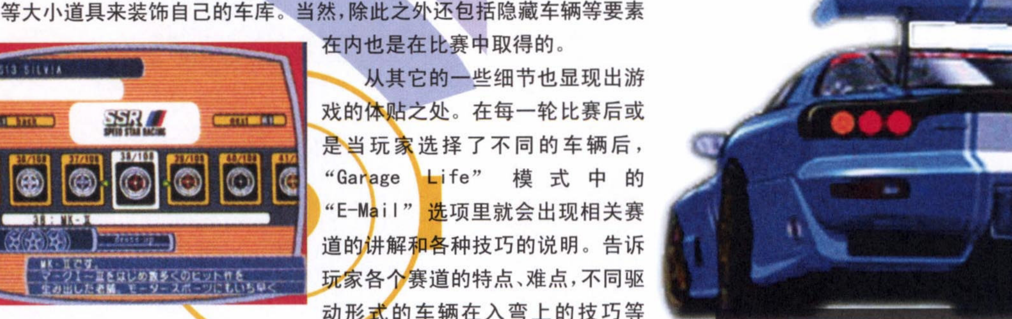
截止到2002年9月22日为止，CAPCOM的这款《auto modellista（以下简称a)》销量已经达到11万1760。尽管单单从数字上看并不太尽如人意，但其人气可是不低。前几日在2002东京TGS展上，就已经为全国规模的比赛进行了预赛，战况还是激烈非常的，包括小朋友在内，有点儿“百步之内皆是高手战场”的意味。而且通过网络对战，创造出“86极速传说”的神话也不无可能。遗憾的是，咱们国内的大部分玩家与此项功能应该是无缘无分了……

“新感觉的美丽赛车游戏”，可以说就是整个游戏的主题了。最近卡通CG的游戏风格十分流行，鲜艳华丽的视觉享受是其首要的特点，其次既拥有普通2D游戏所欠缺的立体感，又较一般3D游戏容易进行自然地夸张与变形，因此卡通CG应该算得上是集众家之所长了。



当然，华丽的风格在游戏中被体现地淋漓尽致这一点是无可厚非的。譬如说车辆在拐弯时在地面拉出的弧线，车辆间或是车辆与墙壁碰撞时闪蹦的火花，地面被车轮掀起的落叶，还有雨天夜路的感觉，都给人留下了十分深刻的印象。

另外因为游戏中的车辆和配件都得到了真实厂商的协助，使得游戏趋向于真实化。加上游戏本身制作得很细腻，在“Garage Life”模式中，基本上可以换的东西都能让玩家更改.玩家可以给自己的车库编名，改变外观，车辆则由外到里都能进行彻底地更新。通过不断地比赛，玩家可以获得各种配件，用来更改车辆引擎与CPU的级别，提升马力，或是得到一些招贴画和工具柜、轮胎、笤帚等大小道具来装饰自己的车库。当然，除此之外还包括隐藏车辆等要素在内也是在比赛中取得的。



从其它的一些细节也显现出游戏的体贴之处。在每一轮比赛后或是当玩家选择了不同的车辆后，“Garage Life”模式中的“E-Mail”选项里就会出现相关赛道的讲解和各种技巧的说明。告诉玩家各个赛道的特点、难点，不同驱动形式的车辆在入弯上的技巧等等，虽然说对不懂日文的玩家就没什么帮助了，但此举却是令人十分欣慰。

不过既然在游戏中引入了真实厂商的资料，那么难免会和GT系列比较一下。在操作感方面，《a》更接近山脊系列，但是又比其要求严谨一些，速度感方面表达地相当到位，追求爽快感和速度感的玩家一定可以在这里找到共鸣的地方。至于GT系列的饭屎们（Fans）可能对这款作品就会不太感兴趣了，因为如果你能接受车辆以150km/h入弯的话就来试试吧。因此总体上来说，《a》和GT系列还是不同的作品，各位玩家大可见仁见智。



在赛道的安排上，《a》也是很有特点的。象赤城和里六甲的赛道就很有代表意义，特别是里六甲的下山路，更是频频被作为各种赛事的主打内容。不过个人感觉整体难度较低，可以说只要选对了车辆，夺得第一名的宝座还是比较轻松的。在“Garage Life”的5个级别中，只是使用TOYOTA的Vitz RS加以配合引擎和CPU的调整就足以取得Lev5以前赤城和里六甲赛道的冠军了。而阪神高速环状线，只是使用以最大速度著称的TOYOTA-Supra RZ就足以了，其它的包括最终赛道在内同理也是如此。所以，玩着玩着便觉得选车的眼光较之个人技术更重要一些。虽说车辆的性能也很重要，可是只要有辆好车张飞就能变美女这样的事情，我还是觉得有些许的遗憾。因为少了一种拚搏的感觉。

但总的说来，《a》还是近期赛车游戏中的上乘之作，很值得一玩。虽然难度不高，但我想对这样的游戏来说，打穿关一定不是最终的目的。因为大家在这里追求的不是名利的得失，而是一种拚搏的精神，也是在每个



我眼中的"死之螺旋"

文/Yuna
责编/夜露死苦

SIN的来历

有人认为SIN在1000年内并未消灭所有机械文明的可能性是：为了让FFX的剧本更感人，所以SIN在1000年内并未消灭所有机械文明. 我个人不太同意这种观点，因为SQUARE公司做FF系列时是相当认真的，虽然在某些游戏中存在BUG，但这大多存在于游戏程序上. 要知道FF系列可是SQUARE公司的招牌大作，为了做每一代的FF SQUARE公司可是投入大量的人力物力啊！这一点光从FFX通关后出现的制作者名单中就可看出.（足足长达5分多钟!）特别是FF系列的成功和它本身优秀的剧本是分不开的. 因此说FFX的剧本漏洞百出、SIN在1000年内并未消灭所有机械文明只是为了让FFX的剧本更感人. 这个观点明显是站不住脚的. 我比较同意"鱼羊"的观点. 一个国家要想完全地抹杀另一个国家并使其所属的物质和精神文明彻底灰飞烟灭，这是绝对不可能的. 更何况SIN一个人只靠自己一个人的力量又怎么能消灭所有机械文明!?

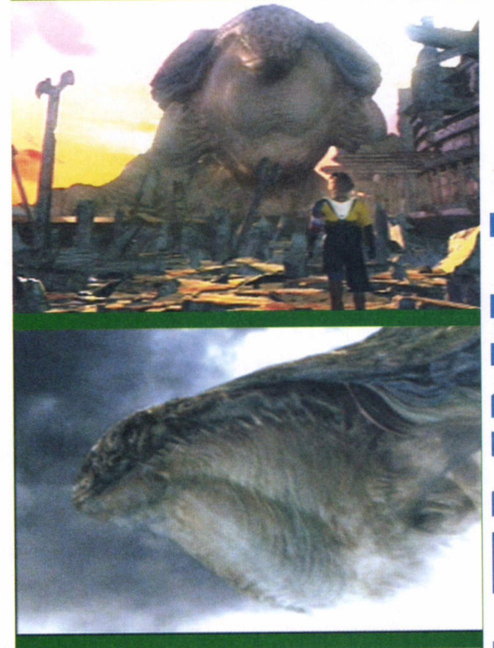
yunalesca做为yu yevon，sin的女儿，并且SIN的外壳是她丈夫 她当然知道SIN的本质. 同时她也了解只靠SIN一个人的力量是无法完全消灭贝贝鲁人的. 更何况yunalesca和yu yevon本身也不是什么恶人，他们的心的本来是善良的. 只是yu yevon由于灭族的悲痛，使他召唤出了具有超强破坏力的"SIN"并且已无法控制"SIN"。

因此由于yunalesca并不希望消灭所有贝贝鲁人，再加上SIN也无法完全消灭所有贝贝鲁人。所以yunalesca选择了更为有效的报复手段，那就是创建艾本教，通过传播SIN是因为人们过渡使用机械而出现的思想来"奴化"贝贝鲁人民。因为"SIN"不断地袭击机械都士和贝贝鲁人民，所以大多数人都会相信SIN与机械有着必然的联系。因此自然有很多人会去相信yunalesca。在有很多人相信yunalesca传播的思想的情况下，艾本教也就自然而然的创力了。

由于艾本教的创立与及其思想的传播人们渐渐放弃了使用机械，但人们却从未放弃打败SIN的念头。因此yunalesca必须要找一种能够打倒SIN但又不能永远消灭SIN的办法。所以她选择了"终极召唤"这一办法。而究级召唤的真正目的是不断的用更强的召焕兽去替换艾本。罪的外壳，使之越来越强大。当然yunalesca也知道使用"终极召唤"去打倒SIN的后果——那就是召唤士与被召唤的人都要死。（"终极召唤"就是召唤士通过把自己的妻子，丈夫，儿子，以及自己的保护者等亲人变成"祈之子"然后带着自己的悲伤、奋怒、仇恨等感情进行"终极召唤"。）但为了树立自己的威望，为了艾本教，为了能够永远的让SIN活着，为了幻之zanarukand能够永远存在。（因为如果SIN灭亡的话，幻之zanarukand也将灭亡）她宁可牺牲自己的丈夫也要带领贝贝鲁人走上"终极召唤"这条错误的路。但是，虽然进行"终极召唤"必须要使召唤士与被召唤的人死去，但是却可在短时间内抑制SIN的活动。为整个spira人民赢得短暂的幸福生活时间。（而之这就是所谓的"基娜节"）再加上yunalesca鼓吹"只要不断的给予人民希望，sin总有一次被打败后是不会再回来了的"因此仍有许多不知真情的召唤士仍决定走"终极召唤"这条错误的路。就这样，召唤士和护卫都成为了yunalesca和yevon教统治的牺牲品。

那么通过"终极召唤"一方面可不断的用更强的召唤兽去替换艾本。罪的外壳，让SIN永生，一方面又可借机铲除想要消灭SIN的召唤士。另一方面由于yunalesca本身也不是一个邪恶的人，"死之螺旋"之所以无法停止是因为yunalesca以及其父yu yevon已无法控制事态的发展，只能延续"终极召唤"这条路来让spira人民少受伤害。这一举可真谓一举三得。

而上文为何说SIN灭亡的话，幻之













zanaxkand 也将灭亡那是因为在 1000 年前贝贝鲁与扎那尔港多之间的大战中爱好和平并且信奉自然心灵力量的扎那尔港多败在拥有极度发达的机械力量并且鄙视“顺其自然”的传统思想的贝贝鲁手下。最后扎那尔港多人民败退到灵峰山上。此时扎那尔港多的最高领导者 yu yevon 以及其他撤离到灵峰的人知道败局以定，而且他们已无法从这场战争中幸存，因此他们决定在众人心中保全自己的家园。他们自杀并成为召唤必需的“祈之子”。通过 yu yevon 的召唤，扎那尔港多城在心灵领域被复制出来。并且不只是城市，连城内的居民、动物、一草一木都按死者记忆被复制出来。因此只要召唤士不死 这个召唤也就不会消失，幻之 zanakand 也就可以永远存在。因此 yu yevon 不能轻易死去 他要永生。于是他选择了一个被禁止的办法，他召唤出当时最厉害的一个召唤兽，并将自己的灵魂寄宿在里面。这样除非贝贝鲁人能够真正消灭力量强大的 SIN 否则 yu yevon 不会消灭，幻之 zanakand 也就能够永存。但最后却是在灵峰上，以及各寺院中的“祈之子“们自己打算结束这个“梦”。其原因可能是：

1. 这些“祈之子”们并不想再以“祈之子”的形式存活下去，正如他们所说他们的这这“梦”太长了，他们累了，他们要结束这个“梦”。

2. 他们的本性是善良的，他们不想再让 SIN 继续杀害无辜的 spira 平民。因此他们选择了泰达和杰克这对父子去消灭 SIN 去结束他们的“梦”。

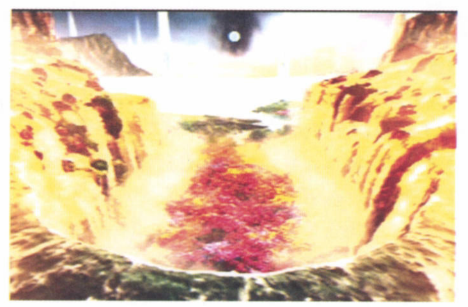
相关名词解译

1. 召唤兽



召唤士通过将自己的灵魂和肉体分离，把灵魂封存在石像里，从而形成“祈之子”。并且这些灵魂可以不老不死，永远提高对神学的掌撑能力。（这一点从各地“祈之子的原貌中就可看出。）而召唤兽就是召唤士唤醒“祈之子”的灵魂。并且“祈之子“的灵魂借助幻光虫的力量而在现实世界中实体化。这就是 FFX 中所谓的召唤兽。而泰达存活于这个幻之 zanakand 因此他也是“祈之子”的一个“梦”他在 spira 中是通过幻光虫而实体化的，也就是说 tidus 的性质等同于召唤兽。但泰达与此类召唤兽不同点是他是因为 SIN 的原因而突破心灵层面和现实层面之间的阻隔没有经过召唤而直接实体化。并且泰达与西摩亚 奥龙等人也有不同之处。西摩亚 奥龙等人是因为有极其强烈的意志力，他们凭借幻光虫构成的身体存活在这个世界上，但他们都无能进入异界，因为在那儿他们无法再凭自己的意志保持身体的存在。但泰达却可自由进出异界。

2. 异界



异界可以理解为天堂，所有死者的灵魂的归属之地。在 spira 的世界中，一切都是由幻光虫组成的，所以人死，幻光虫就飞散了，被异界送的人会去到异界，永远安息，没有被异界送的人的，会积怨形成魔物怪兽。，而异界送仪式就是为了把灵魂送入异界而存在的一个仪士异界中可以根据进入的人的思念而产生相应的幻象，使自己想念的亲人或朋友借由幻光虫实体化。如：在异界中尤娜看到了自己的父母。瓦卡，露露看到了伽伯。但在异界中不能看到还活着的人，这就是为什么泰达不能在异界看到杰克的原因，因为杰克还活着，他已成为 SIN。而泰达的母亲已经因为杰克的离开，思念成疾死去了，所以在异界可以看到。

3. 西摩亚母子



西摩亚是个混血儿，他的母亲为了让自己的儿子受到本族人的承认和尊敬，她选择了让自己成为祈之子，然后由儿子（西摩亚）再召唤出来，从而使西摩亚的能力就能受到肯定。在游戏进行到斯彼拉水球大赛结束后，SIN 到来 并带来大量怪物时。西摩亚仅凭召唤他母亲便消灭了所有怪物同时为自己树立了威望，牢固地树立起自己的权威。但是西摩亚召唤他的母亲不是使用究极召唤，因此西摩亚当然不用死。在拿到召唤兽 ANIMA 时还可看到年幻的西摩亚哭着叫她妈妈不要变成召唤兽的情景。而在这段剧情中更说明了。

西摩亚之所以变坏的原因是因为他想得到更多更强大的力量，最后他找到了 SIN。他想成为新的 SIN，他想杀光所有贝贝鲁人。

4. 扎那尔港多



游戏中存在着两个扎那尔港多。一个是泰达居住的那个由召唤士 yu yevon 在一千多年前召唤出来的幻之扎那尔港多。而另一个是现实世界 spira 中真实存在的扎那尔港多，也就是被贝贝鲁军队在一千多年前毁灭的那个扎那尔港多。而且这两个扎那尔港多因该在时间上是平行的。因为有一段剧情中尤娜说杰克是在 10 年前的某月某日离开的。而这个时间正好和杰克离开幻之扎那尔港多的时间相同。所以两个世界的时间是同步的。





PS2 厂商•SEGA

卡片召唤师 2——Expansion

发售日•2002 年 9 月 26 日 类型•TBL

Culdcept 系列，自从 Saturn 上的第一作发售以来，经历了 PS 上的 Culdcept Expansion 和 CE Plus，DC 上的 Culdcept II，终于迎来了 PS2 上的第五作 Culdcept II Expansion。该系列以其卡片游戏的独特魅力，持久的耐玩度和优良的平衡性以及与人对抗的乐趣确立了大量的 fans。但因为稍嫌复杂的规则（当然这是完善的系统和平衡所必须的），使该游戏在国内乏人问津。伴随着游戏的发售，第四届日本全国大赛【All Japan Cepter's Cup 2002】已经密锣紧鼓地催开。为了把国内更多的玩家拉进 Culdcept 的世界，本文希望能尽量把 Culdcept 的基本规则作个较为全面的介绍，其中的一些数据希望对玩过前作的玩家也能有一定帮助。

游戏的基本流程

每位游戏者（包括 NPC）开始各拥有一定的魔力（G，其实当作钱来理解也没什么不妥），各持有 50 枚卡片，一开始手上拿着随机的 4 张，每回合开始时再随机抽一张。然后用骰子决定移动格数。如果走到的是空地便可以消费魔力召唤出生物占领（称为配置）；如果是别人的领地，则需从交付一定数量的魔力作为通行费（通行料）和召唤生物侵略中二者择一。如果侵略胜利的话，那么喜，别人的领地现在是你的了；如果失败的话，那么还是请乖乖的付通行料。最后的胜者将是达到目标魔力并回到城的人。基本上试上一两次就能大概明白游戏的玩法，不过其中一些细致的设定却是玩了多次也不一定就会清楚。

卡片的收集和组卡

从一开始创建新角色，就会得到一共 26 种 50 张最基本的卡。其中包括 8 张无属性的生物（クリーチャー）卡，火、水、风、土四属性中随机种属性的生物卡各 10 张，道具（アイテム）卡 9 张，咒语（スペル）卡 13 张。生物卡一般用于配置在空地上占领空地或者走到别人的领地时用于侵略。道具卡只能在战斗中使用，为战斗提供各种帮助。咒语卡只能在未甩骰子前使用，每回合只能用一次。

一轮比赛结束后胜方负方都会取得一定数量的卡片。随着游戏的不断进行，卡片的数量会逐渐增多。卡片一共有 480 种，而同样的卡片可以重复拿多张。在实际游戏中需要在手上的所有卡片中选其中的 50 张，组成一个叫ブック（Book）的集合。一场比赛中，卡将由各自的选定 Book 中随机抽出，当抽完 50 张后会重新打乱顺序再开始抽。相同的卡在一个 Book 中一般可以放 4 张（没修改规则时）。如果 Book 中某卡只有一张，就意味着在比赛过程中抽到一张后，必须等抽完全部 50 张，Book 重新洗牌后才有机会拿到第二张。游戏中可以编制多个卡 Book 以创造出各种不同的战法，Book 如何编制可以说是本游戏最值得研究的地方。一张卡可以出现在多个 Book，Book 只是一个编集的记录。

刚开始游戏时，仅有的 50 张卡会自动放在一个 Book，名字就叫做ブック。Book 的名字可以更改，当 Book 多了就需要用好记的名字将他们好好区。随着卡片的增多，刚开始接触游戏的玩家一般只需要把觉得有用的卡選进 Book 中，再把 Book 中稍嫌没用的去掉，以保持 50 张的总数。而只有当卡片的数量达到相当的程度时，才可能按自己的某个意图制定出有独特战法的，有个性的 Book。这也是向中级进阶的一个重要阶段。

卡片的稀有度

卡片的右上角有 N、S、R、E 的标记：N 为 Normal，普通的卡片；S 为 Strange，稀奇的卡片；R 为 Rare，罕有卡；E 为 Extra，额外卡。卡片的珍稀度依次为 N-S-R 的由易到难的顺序。而 E 卡需满足一定的条件才能获得（多在剧情模式中），这类卡片一般在正式比赛中被禁用。

在获得胜利后，会按胜利的顺位数决定得到卡片报酬。第一位的报酬卡数在一局比赛开始选地图时能进行设定。而第二、三、四位的，在第一位的基础上依次除以 2、4、8 然后取整。

所得卡片中，NSR 三种稀有度不同的卡的比例依次为 55:30:15。另外卡片的获得还有一个特殊法则，就是当胜利数是 3 的倍数时，会强制获得一枚新卡。所以大家不用担心没入手的卡片还剩很少时怎么玩也拿不到新卡。

卡片的费用

每张卡片的使用有其要消耗的魔力费用（コスト，cost），此外生物卡的使用还有地数要求和生贄，某些咒语卡也有生贄的要求。地数要求是使用该生物卡时已经控制的某种属性的地数，生贄是使用该卡时必须选一张卡丢弃掉。一般数值上较强或者有某种比较厉害的特技的生物，都会有较高的魔力费用和附加要求。典型的是四种属性的最强生物卡，都有该属性地×2 加生贄的要求以及高达 140 的 cost。如果把太多的这类卡编进 Book 中使 Book 失衡，纵使有强卡不能使用也是白搭。

关于魔力：

游戏的最基本元素。几乎所有卡片的使用都离不开魔力（除了ゴブリン等魔力费用为 0 的弱卡），而决定胜负的重要条件也是总魔力达到目标值。在一场比赛开始每位牌手各持有魔力 200 左右（具体因地图而异），之后要发展领地需要有持续的魔力供足，其中一个重要的途径是经过城和砦时的奖励。通过城时得到的奖励称为周回ボーナス（周回 Bonus），一个周回指由城出发经过所有城砦再回到城的一个流程。周回 Bonus 主要由基本 Bonus，领地 Bonus 和护符 Bonus 三部分组成。基本 Bonus 的计算式是初期魔力×[1+（周回数-1）/10]，也就是在初期魔力的基础上每多走一个周回增加一成的样子。领地 Bonus 为所持领地数×20。护符 Bonus 为所持护符的价值÷10，不过只有当你是某属性护符在该区域中的最高持有人时才计算，有人和你持有同样多的数目时也不能计算在内。一次所得的周回 Bonus 就是这 3 项的和。最后还要看是否处于"尊敬"状态，如果是的话就再乘上 1.5。通过未通过的砦时也会拿到一定的 Bonus，Bonus 的多少是每幅地图固定的。除了通过城和砦的奖励，魔力还可以通过使用某些咒语卡获得。此外魔力的最重要来源当然就是别人给的通行料了。通行料会直接显示在有生物配置的土地上，也可以通过 R1 键把通行料的显示依次切换为 HP 和 ST。现时手上的魔力值和记上土地，护符等资产的总值会显示在牌手名字的下方，旁边则是砦的通过状况。

关于战斗

战斗由攻击方先攻击，再由防御方攻击。战斗次序还会在先制，后手等特技的影响下改变。

攻击时按 ST 的多少扣去对方的 HP，强打时 ST 要乘上 1.5。扣去 HP 的顺序先是地形效果，然后是生物能力、道具加成、应援、咒的效果等的总和的补正值，最后才是生物的 HP 基本值。所以如果 ST 小于前两项的总和，即使攻击也达不到削弱防御方 HP 的目的。

只有防御方拥有地形效果：HP+ 土地等级×10。攻防双方均可拥有支援效果：ST+ 相邻生物数×10。特技贯通和卷物攻击无视地形效果。另外有些生物有应援的效果，比如ボージェス（无属性生物 HP+20）。这些效果是不分敌我的作用于所有符合条件的生物的，并且因为在战斗前没信息提示，在计算时可别把这些因素给遗忘了。

双方攻击完后，HP 基本值 =0 的一方卡片将会被破坏（除非有特殊的特技）。如果防御方被破坏则领地归攻击方所有，如果只有攻击方被破坏或者双方都生存均要支付通行料。而如果双方都被破坏则领地变回空地，但土地等级是不会发生改变的。

生物的咒

其实就是一般 RPG 称为状态异常的东西。"眠"使生物配置的领地不能收取通行料，不过这些睡着的生物是照样可以参加战斗的。与此相反，"マヒ（麻痹）"的生物不能战斗不能使用道具，但通行料照收不误。另外麻痹还有一个重要的作用是使生物的所有能力无效，包括不能成为咒语目标，通行料变化，应援等所有能力。中了"毒"的生物在战斗结束阶段 HP 基本值会被扣去 MHP 的 30%，因为是直接扣在基本值上，可以说是挺实用的杀敌手段。"混乱"会使总 HP 扣去总攻击力的 30%的程度，总 HP 是包括地形效果的 HP 的合计（就理解为攻击自己吧，这时地形效果，防具等都是有效的）。这里所说的都是生物被附上的"咒い"，和一些生物本身的能力（比如バーサーカー自身的能力"混乱"）在判定上有所不同。值得一提的是一个生物或者一位牌手身上都只能有一种咒，被



附上新的咒就会把原来的冲掉。这点在战斗中需多加留意，另外也由此派生出不少战术。

关于护符

护符在一开始价值为该属性的土地总价值÷40，但最小值为 10。之后每当土地的价值有变动，护符的价值变化是其 1/100。同时护符的价值会随着神庙，咒语，道具等的作用而变动。

多多利用护符能使总魔力达到目标值的进度加快不少。

土地的升级和连锁

要使总魔力达到目标，最主要的手段是把魔力投资到土地上使其增值。但初学者一般不会留意到的是没有连锁的土地，其价值并不会因为土地的升级而产生额外的价值。比如 1 级时值 100G 的一块地，把它升到 5 级用了 1500G，而这时该土地的价值就是 100+1500=1600G。

土地连锁是土地增值的直接原因。2 连锁的土地，每块地的价值分别是原来的 150%，之后连锁的越多，增幅会陆续加为 180%，200%，直至 5 连锁时最高的 220%。可以计算把 1500G 投资到一块 5 连锁的 1 级地使其变为 5 级，所用的 1500G 会增值为 3300G。之后连锁数再上升，增幅也只能维持在 220%的程度。不过也不能绝对的说超过 5 的连锁数没用，因为毕竟同属性的土地还能为ドルール（贯通，战斗中 ST= 所持水属性地形数×10）这类能力和属性地形数有关的生物提供帮助。

知道了这一点后，我们再来看看 NPC 们在手头上魔力不足以支付通行料而被迫卖地时的做法。他们都会按土地等级由低至高的顺序卖，因为低等级土地始终卖不了多少 G，到最后还是要卖些高等级的地。因为卖了低等级的地使连锁数下降，致使高等级地也马上贬值。最后的结果是总资产大副下降。遇到这样的情况，如果忍痛卖掉高等级的地，使该地在价值较高时出手，可以避免无谓的资金损失。最后一提被变卖的土地，其等级会还原为 1。

关于领地指令

当牌手移动后，只要没有选择进入战斗，就可以对这次移动中经过的己方领地选择〝领地〞指令。其中包括领地的升级，改变土地属性，生物移动，生物交换和生物的领地能力。改变土地属性的费用与土地等级有关，另外无属性或复数属性的地变化费用只需其他的 1/3。生物移动指令可将己方领地上的生物移至相邻的地上，更可用于侵略别人的领地。注意某些生物可移至整个区域的任一指定属性地。生物交换可召唤生物以替换某领地上的生物，因为用卡是要耗魔力的，应避免频繁地将生物换至与地形相配。生物的领地能力是某些生物特有的能力，一般需要魔力作费用。

关于组 Book

如何组 Book 是一个非常复杂的问题。以坚固的防御性为主，还是利用先制在对手行动前就将其解决掉，毫不夸张地说 Book 的风格直接反映各玩家的性格。

在游戏的初始阶段，卡的数目还不足够多时，一般在拿到新卡后就会从中选择觉得有用的卡加进 Book 中；又或者是用同一个 Book 玩了几次，觉得某张卡起的作用不大，从 Book 中把它去掉……这些都是最早期的一些组卡思路。当卡达到一定数量，慢慢就会开始组一些比较特别的 Book。比如生物全由无属性组成的，或者生物都是单一属性的，又或者道具卡净是一些积极进攻的武器卡等等。这就是组 Book 的方向性的初步。



确立该 Book 的方向，是组 Book 中相当重要的一点。方向确立后，整个 Book 中所有的卡都是为同一目的服务的。比如如果生物均为土属性，那么道具卡也可以多选择那些专门为土属性生物提供服务的，比如アースアムル（ST+10•先制•土属性生物使用时、强打）。如果是无属性中心的 Book，配备 4 张ボージェス（应援•无属性生物 HP+20）则是很有必要的。

同时把那些与整个 Book 的大方向相违的卡去掉。因为不少生物都有不同的道具使用限制，组 Book 时需要考虑 Book 中的道具对每个生物的适用性。

在意识到某张卡的强大时，可以考虑组一个以该卡为中心的 Book。这些位于 Book 中心的 KeyCard 一般都备上 4 张。一般来说可以提供十分特殊的作用的生物，要么是卡的费用很高，要么是生物本身有着某个弱点。这时 Book 中就需要有其他卡为他们弥补缺点了。

即使 Book 组的很完美，但实际玩起来还是会被不少随机因素所左右。明明放了很多的生物卡，在开始几回合却没一张生物卡在手的情况还是偶然会有的。Culdcept 本来就是一个实力 80%运气 20%的游戏。这里介绍两张比较特殊的咒语卡，对游戏过程中 Book 的控制挺有实效。分别是リンカネーション（扔掉现在手上的卡，拿扔掉的同样张数的新卡）和リバイバル（将 Book 还原到开始的状态）。无论是什么样的 Book，也应该考虑把这两张卡放进一定的数量。可惜的是リンカネーション比 DC 版削弱了不少，DC 版中是固定都拿 6 张新卡的，故实用性下降了不少。（这次制作者真的是狠下心削弱リンカネーションア，之前 DC 版推出时制作者就已经放言要削弱リンカネーション，结果只是把费用由 10G 调至 60G……）

Book 的平衡性

生物，道具和咒语三大类的卡各有其不可取代的作用，那到底怎样的比例才算是好呢？这里没有一个具体的标准，具体还是要看组的是什么类型的 Book。但比例严重失调却很是问题，一般要尽量避免。生物 40%•道具 20%•咒语 40%是比较多见的分配，在某些注重道具使用的 Book 中分配成生物 30%•道具 30%•咒语 40%也可以，而如果有相当多的生物有援护特技的话也可调整为生物 50%•道具 10%•咒语 40%。咒语卡因为有着各种各样不同的用途，保持一定的数量有相当的意义，这一点相信经验越多的玩家体会越深。除了卡片种类的平衡，卡片费用的平衡也很重要。

关于组合技

除了上面谈到的这些外，组 Book 还有一个很重要的考虑因素，那就是所谓的组合技。某两张卡的特技组合起来能产生强力的作用，这就是组合技的含义。下面列出一些比较经典的组合技：

• レプラコーン（ST20，HP20•战斗开始时将自己的道具给对方使用）+ダイナマイト（ST+60•使用生物在战斗终了时被破坏），即使对方用什么道具还是会被ダイナマイト覆盖，只能同归于尽。

• デコイ（ST0，HP10•战斗中将受到的攻击返回给对手）+ライフジェム（战斗终了时使用生物 HP 在 20 以下的话，破坏对手和使用生物）同样是玉石俱焚的有名组合技。和上面的一个相比缺点在于デコイ能被对方的卷物杀死。不过デコイ自身的优越性能足以弥补这一缺点，相比下レプラコーン除了用作组合技这一用途外就很难再有什么作用了。

• ルナティックヘアー（ST20，HP30•战斗终了时将对方的 ST 和 HP 互换）+クランプ（对象区域的所有生物 ST-20）或ウィークネス（对象生物 ST 为 0），对方 ST 为 0 的话，能力交换后会因 HP 为 0 而死。不过条件是ルナティックヘアー在战斗结束阶段的生还。

• メデューサ（ST30，HP30•攻击成功时将对方变为スタチュー（ST0，HP50 的防御性生物））或コカトリス（ST30，HP40•攻击成功时将对方变为ストーンウォール）+バタリングラム（ST+20，攻击成功时防御型生物 100%即死）。

• ウエイスト（对方牌手在下次通过城为止生物卡，道具卡的使用魔力变为 2 倍）+アイボリーアイドル（稀有度为 S 的卡为 1.5 倍，R 和 E 的卡为 2 倍的使用魔力增加）

游戏中可供挖掘的组合技数不胜数，好的组合技还需一个能使其发挥良好的 Book。

游戏的一些功能和设定

AI：创建 AI 角色，可以为其选择人像和进行详细的行为策略设定，以及设定其使用的 Book。一共能设置 10 位不同的角色。

ルール：设定规则，可以设定 10 种不同的个人规则。

战绩：显示该角色过往的战绩，其中细分为不同地图下的战绩。

画廊：每次胜利时会有一幅不同的画面显示，在这里可以查看以往获得胜利后取得的画。通过后可观看过场 CG。

外部データ：可以把自己的 book，AI 角色和规则传给别人，也可以从别人处获得。

游戏过程中的中断功能：能保存目前游戏的状况，但中断后会马上自动返回标题画面。并且在下次以中断的记录开始时：不能记录 replay，胜负情况不会加到战绩上，游戏过程中的硬币获得判定无效。

硬币系统

Culdcept II Expansion的新增系统。在游戏过程中满足各样不同的条件，胜利后就可以获得各种硬币，一共合计50种。其中任务の遂行者只要把剧情模式通关一次就能得到，也不算什么特殊的条件。但其他大多数都有着较难发现甚至苛刻的条件，比如强欲なる笑み（一次拿到3000G以上的通行料），アヌビアス（200HP以上），轟く名声（得到90000G以上获得胜利）等。要获得这些硬币没有一定的策略或者机缘巧合是不行的。硬币本身并没有特别的作用，但当硬币的收集达到一定数量的话便可以获得一些卡片和地图作为奖励，所以努力收集硬币还是很有必要的。硬币还有一个非常重要的作用就是满足玩家们的收集欲了^-^。

流程攻略

出会いの地　デユナン

敌：ライバーン

第一关，最简单的地图，可借此熟悉一下游戏的基本操作和规则。胜利条件是6000G，到达这个魔力数再回到城便宣告胜利，这两个条件缺一不可。敌人是积极进攻型，常常会发起无谓的战斗……

盗贼の森　ダムウツド

敌：ザゴル

这关特殊建筑一祠（神庙）首次出现，当停留在其上时，神灵会随机出现，然后随机使一种幸运或不幸的效果降临到某人身上。其中有不少和护符升降有关的，因为这幅地图还没有卖护符的相应建筑，可以先不用理会。在分岐点注意看清前面的情况再决定前进路线，在可以选择不走的路段上别作太大的投资。



王都　マルセスブルク

敌：セレナ

这关占卜馆首次登场，作用是从Book所剩的卡中选择生物卡，道具卡或者咒语卡随机抽出一张。值得一提的是此地图正是这次日本全国大赛预选赛的选定地图。

神の降り立つ山　アトラ

敌：レオ

地图首次分成了两个エリア（区域），可以卖护符的圣堂也是首次出现。不同的区域所卖的护符也各不相同，要注意区分好。土地的连锁数也是分开两个区域单独计算的。

预言者の神殿

敌：ルシエン，ライバーン

这是首次遇到两个敌人，三人同时进行的一局。可以放心的是NPC原则上是不会联合攻击你的，而只会按既定模式行动。因为地形比较分散而且没有分支，感觉占地的随机性有所增大。

雪原の炭矿　ラピド

敌：ビケット，ライバーン

无属性的地首次出现，要将其变为其他属性只需100G。可以积极地利用无属性地制造连锁。

胜利后E卡レインボウピース入手。

贤者の島

敌：アルダ，レオ

本地图上彩色的地是复数属性地。配置在上面的无属性以为的生物都可以获得地形效果。不过因为这些地本身不能连锁，所以还是有必要把它们变成其他属性。地形变化同样只需要100G。转送圆也是初次出现，只有站在上面才能转送到另一区域。



胜利后E卡イレイジャー入手。

预言者の神殿　culdb1

敌：ザゴル，ライバーン

同盟：セレナ

又回到了预言者の神殿，不过用的却是另一幅地图。刚以为要被两人夹攻，公主セレナ及时出现作为同盟与主角联手，变成了2对2的局面。站到同盟的地上不用给通行料却可以用生物攻击（一般也没这个必要吧……）。盟方二人的总资产一起计算，只要达到目标再有随便一方回到城便可获胜。尽可能给盟方提供些帮助吧。

战士集う地　クレイトス

第一試合

敌：セレナ，ビケット

有两座城的一幅地图，魔力将会很充裕，路线也很简单，相信会玩的很开心的一局。

第二試合

敌：レオ，モロック

行走相当自由的地图，几乎总是有办法避开不想走的路线，相对的要让敌人走到你的贵地盘也比较困难。モロック使用的是全无属性的Book。

最终试合

敌：グモリー，ライバーン

地图被分为3个区域，而且每个区域都要走遍，使战线被拉的很长。多多利用咒语卡会使战斗变得有利。グモリー使用的是全土属性的Book。

胜利后E卡オーディンランス入手。

风之峡谷　カザテガ

敌：ワールウイン，ライバーン

该幅地图比较大，地形也比较古怪，各种设施一应俱全。ワールウイン使用的是风属性的Book，配备了相当多有先制特技的生物和不少武器。

炼金術师の馆

敌：モロック

久违的一对一。モロック用的依然是无属性Book，而作为他主场的这幅地图全是无属性的地。我方需要不断变化土地属性使发展被拖慢，不过モロック只顾土地升级完全无视那些土地都不是连锁的……结果使自己的总资产也上升的非常慢。总体来说是很轻松的一局。

燃える町　クアンゼ

敌：ガミジン，ミユリン

同盟：在セレナ和レオ中选择

地图被分为3个区域，左边的一个以水属性地为主，右边的以火属性地为主，而敌方的ガミジン和ミユリン正好一个用水Book一个用火Book。因为场地的属性分配很不均衡，最好在战斗前把自己的Book有针对性的整理一下。至于同盟的选择，セレナ用的是火土为主的Book，而レオ则是与之相反的水风Book，可依自己的Book属性来选择。一般来说，NPC对土地的选择会针对自己Book的属性，而因为同盟间的土地可以连锁，故应选择和自己属性相近的NPC做同盟。

聖地　ブロムスデル

敌：バルベリト，ライバーン

同盟：レオ

外层相当长的一段都是同种属性，对自己的主攻属性可积极发展，相反如果是别人的主攻属性，经过时就会相当痛苦。要注意资金的分配。バルベリト会使用不少强力的咒语卡，要多加注意。

天空の祭坛

敌：邪心，バルベリト　culdc1



终于来到了最后一战，面对的敌人竟然是自己的邪恶之心。邪心用的Book是和自己完全一样的，不过自己的Book到底还是自己最了解吧，给NPC用也不一定会用的好……地图比较大，关键是分成4个区域使地形分散，给连锁造成一定障碍。目标魔力达12000之高，要做好作持久战的心理准备。利用这么多关打下来的经验，灵活分配资金，看准时机用卡。

连场苦战终于迎来了最终的胜利。在获得新卡的同时亦取得了硬币一"任务の遂行者"作为通关的奖赏。此外还可以在画廊中观看游戏中出现的CG，以及在对战模式中可以选择所有在剧情模式中出现的敌方角色。玩通一次剧情模式，入手的卡片数量一般只有总数的一半左右，剩下的卡片就需要玩家们继续努力的反覆游戏了。



PS2 厂商•BANDAI

•hack vol.2 **恶性变异**

发售日•2002 年 9 月 19 日　类型•RPG

前作[感染扩大]推出后仅 3 个月，第二部[恶性变异]已然开始发售。本作系统在沿袭前作的基础上做了部分调整：强化了怪物的思考能力（HP 少时逃跑、攻击已方较弱的同伴），提高了主角的移动速度（相当于前作的 1.4 倍），加强了属性效果。战斗依然爽快、战术更为多样。 [感染扩大]笔者在《电电》第 8 期作了详尽攻略介绍，系统、人物方面可参考一下前作，这里就不多占用篇幅了。本作附带的 OVA 延续了 vol.1 的剧情，《•hack》fans 千万不要错过。下面就让我们一同进入《•hack》vol.2 的奇异世界吧。

系统转变

*怪物属性加强

vol.2 的属性效果比上作明显加强，怪物的属性不直接表示出来，显示为 xx 耐性，实际上性质相同，某种怪物具有哪种属性，就会表现出对该属性的耐力。攻击属性与怪物的耐力属性相同，就会攻击无效。

*ELEMEENTAL HIT

知道怪物属性后，可使用与之相克的属性攻击（木土相克、水火相克、雷暗相克）。vol.2“属性相克”的效果显著，使用相克的攻击属性攻击怪物，会有一定机率产生“ELEMEENTAL HIT”，提高一倍对敌伤害。

*神像宝箱道具增加

神像宝箱内的道具增加到三件，一件是武器或防具，另两件是高价物品。

剧情攻略

[第一部《感染扩大》的剧情回顾]

主角在好友安彦的邀请下，试玩人气网络游戏“THE WORD”。然而第一次进入游戏时就发生意外事件，安彦所使用的游戏角色欧路卡被神秘人击倒，安彦本人更进入昏迷状态。为了查明原因，主角再次进入“THE WORD”。主角在那次意外事件中得到神秘少女阿欧娜的“黄昏之书”，自此便拥有了“数据引流”和“黑客入侵”的能力。

主角认为阿欧娜有整个事件的线索，于是一路追查她的下落，最后终于在“选ばれし绝望の虚无”的迷宫中找到阿欧娜。但是，之前袭击欧路卡的敌人 SKEITH 也同时出现，并将阿欧娜消除。义愤填膺的主角奋力击倒 SKEITH，紧接着又出现新的敌人……危急之时主角为海鲁芭所救。

卡伊多（主角）：我只是想要帮助安彦……然而我们却一点都不了解情况。那时，就是我们这场战斗真正的开始。

[主题画面接收 E-mail。一封由 CC 社寄来，通知用户有关“THE WORD”新版本的内容，详细资料可上 BBS 查阅；一封是黑玫瑰的来信，她想再次返回之前的迷宫作调查]

[进入 Θ シータ服务器的高山都市]

[应黑玫瑰之邀前往“Θ 选ばれし绝望の虚无”（其他同伴都不在）]

<LV28><属性:地><阶层:05>

[进入地下迷宫，一个敌人也没有，反而增加了恐怖气氛，俩人开始胡乱猜疑……来到地下 5 层，巴鲁穆库忽然出现，指责由于主角擅自行动导致事态恶化。继续前进发现道路被铁栅栏封住，两人只好返回]

[商人赶来，将先前主角在游戏发售一周年纪念抽奖时得到的不能使用的《法之书》换为《绝对之书》（仍然不能使用，汗……）]

[主题画面接收谜之少女和匿名 E-mail。虽然阿欧娜的 E-mail 又是乱码，但总算能知道她还活着；匿名信上说有方法可令昏迷的人恢复正常，有兴趣的人可以去“Θ 空疏なる因缘の深渊”]

[仍然联系不到别人，只好单独前往“Θ 空疏なる因缘の深渊”。进入后遇见黑玫瑰，原来她也收到了匿名信。谈论之时，“THE WORD”的系统管理员琉斯突然从空中现身，继而身后又出现一大群人。琉斯以主角多次无视他警告并不断做出越轨行为导致情况恶化为由，欲图消灭主角……幸而这时海鲁芭赶来调停，她认为主角的特殊能力可以协助琉斯解决不少问题，琉斯认同海鲁芭的看法，就此离去]



<LV13><属性:木><阶层:00>

[主题画面收到琉斯的 E-mail，通知主角可到 Λ 服务器搜集情报]

[进入文明都市 Λ（ラムダ）服务器]

[在武器店发生对话，店长受琉斯委托将任务交给主角。任务是让主角调查 Λ 服务器被电脑病毒污染的情况，首先要调查被封锁的地区。店长将病毒核心 P 交给主角，要他利用黑客入侵的能力进入那些地区进行调查]

[BBS 上获得“Λ 哀切なる 斜眼の 未亡人”（于该处发现半透明少女）、“Λ 光なき 最果ての 死地”（兔丸举办个人表演，希望大家赏脸出席，但不能组队）、“Λ 瓦解せる 异教の 遗迹群”（该地区地下迷



宫一阶举办商品贸易大会）。接收海鲁芭的 E-mail（告知各类病毒核心入手方法），接收卡鲁蒂尼的的 E-mai（得到地址“Λ 静稳なる 忘却の 水芭蕉”）]

[返回文明都市遇见米亚和艾鲁库。米亚说话语无伦次，艾鲁库解释说由于近来发生的干扰事件，米亚的系统出现问题。继而艾鲁库提议去“Λ 哀切なる 斜眼の 未亡人”寻找“エナコロ草”]

[与米亚、艾鲁库一起前往“Λ 哀切なる 斜眼の 未亡人”，进入黑客主页，使用病毒核心 P01，入侵成功]

<LV30><属性:水><阶层:03>

[地下建筑深处遭遇 BOSS（魔法耐性），胜利后取得病毒核心 M 和“エナコロ草”。艾鲁库将“エナコロ草”交与米亚]

米亚：啊！谢谢啦！！

卡伊多：顺便问一下，那种草怎么使？

艾鲁库：没有使用方法，只是单纯收集而已。

卡伊多：……

米亚：你一定会认为我们是在浪费精力吧？但无用的东西也是必要的。表面看起来极完善的系统，实际上却非常脆弱。开启新大门的钥匙或许正存在于这种无用的物品当中。虽然不知道使用方法，但无用的道具就不需要了吗？某种道具只要存在就一定有它好的一面。

艾鲁库：喂！米亚！

米亚：哎？……好像已经治好了。

卡伊多：真的！

艾鲁库：太好了！不管怎么说还真是很有趣啊（笑）

[回到文明都市]

艾鲁库：“エナコロ草”入手了，米亚也治好了，太好了太好了！





米亚：操舵啊！

卡伊多·艾鲁库：怎么？

米亚：宇宇……（T.T）

[只身前往"Λ 光なき 最果ての 死地"]

<LV30><属性:火><阶层:03>

[此行程危险，可使用"妖精のオーブ"显现敌人方位，尽量避开敌人。来到地下一阶，兔丸的表演开始，已有数名观众在观看，但由于表现实在差劲，观众迅速退场。主角只是因为撤退得稍慢一些，即被兔丸认为只有一名观众，而自己也要更加努力表现，邀请主角同去地下一阶的表演场，主角不及拒绝，只好跟随他下去。2层遇见月长石，也是一言不发地离去。

进入地下3层深处，发现兔丸正与BOSS交战]

兔丸：看吧！兔丸的战斗表演现在开幕，不过敌人好像比预想的要强……（不断夸耀自己，不过战斗显然很吃力）

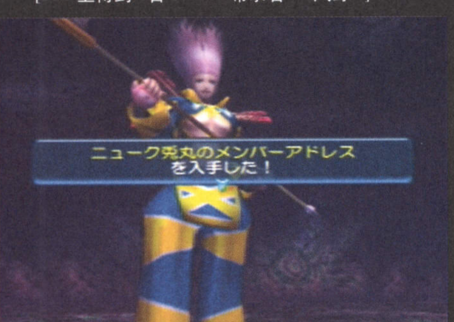
卡伊多：还说是什么个人SHOW，现在帮你好像不太



好吧？

[不过实在看不过去的主角还是加入战斗，兔丸HP无限，尽管放心开战，胜利后得到兔丸的数码地址]

[BBS上得到"名もなき 希求者の 风野"]



[前往"Λ 瓦解せる 异教の 遗迹群"]

<LV32><属性:地><阶层:03>

[进入地下一阶，相互交换道具的贸易大会已然开始，但由于在场的人都没有"爱のアーチェリー"，贸易大会无法顺利进行。妮西露（レイテエル）提议由主角进入迷宫深处寻找。在2层遇见月长石，仍然一言不发地离开，终于3层神像道具中找到"爱のアーチェリー"。回到地下一层，协助贸易大会顺利进行后得到妮西露的数码地址]

[与卡鲁蒂尼一道前往"Λ 静稳なる 忘却の 水芭蕉"]

<LV35><属性:火><阶层:03>

卡伊多：卡鲁蒂尼小姐很喜欢花吧？

卡鲁蒂尼：那又怎样？

卡伊多：你所选的地区文字组合中都有花的名称，而近来谈论的也多是有关花的话题。

卡鲁蒂尼：……不谈论这个不行吗？

卡伊多：对不起……

卡鲁蒂尼：哼，早就不想听你问来问去的！

[地下3层又遇月长石，仍然……进入某一地域]

卡鲁蒂尼：这个房间的怪物是强敌，大家小心啊！

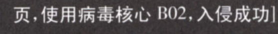
[轻松解决掉BOSS（其实不过是稍厉害的小兵），得到结晶石]

卡鲁蒂尼：宝箱中的不是装备品我就感觉很不爽。你喜欢的话就拿去使吧。

卡伊多：卡鲁蒂尼……你到底在找什么？

卡鲁蒂尼：没有什么。只是……以前在这家伙手里吃过亏，这会总算讨还了，目的已经达到——回去吧！

[前往其他玩家在BBS上提供的封锁地区——"名もなき 希求者の 风野"，进入黑客主页，使用病毒核心B02，入侵成功]


© Project .hack
© BANDAI 2002

<LV32><属性:木><阶层:03>

[来到地下建筑深处，发现一名叫圣拉特（シエラタン）的玩家正与BOSS激战，协助他击败BOSS后得到病毒核心N。胜利后圣拉特反而指责主角妨碍他，接着问主角是否有名为"オワリ"的道具，并说谁那里有要马上通知他。主角认为圣拉特不是普通玩家，能进入封锁地区的



玩家应该没有几个，于是打算回去向琉斯询问]

[BBS收到管理员琉斯的E-mail，要主角去文明都市给他汇报调查情况]

[回文明都市，琉斯出现，向主角询问调查结果，得到病毒核心M]

琉斯：封锁地区的内部状况如何？

卡伊多：数据侵食还在继续，发现有个病毒BUG向一名玩者袭击，我们已把它消灭了。那个进入封锁地区的玩家到底是什么人？

琉斯：可能是由于数据破损才产生出来的角色，你们不用在意程序方面的事。

卡伊多：可是，并不像是病毒BUG……怎么可能会是破损数据呢？明明是个玩家啊……

琉斯：不要再说傻话了。那只是毫无意义的不良数据。就这样吧，不要再多考虑，报告到此为止，追加调查由我们进行，之后再有任务会再给你指示。

[前往"苏生する 惑乱の 裁き"（琉斯要求调查的区域）。进入黑客主页，使用病毒核心M02D01E01，入侵成功]

<LV34><属性:火><阶层:03>

[地下建筑深处突然出现貌似破旧地板的不明物







体，主角认定它是异常状况的元凶，立时向它发动攻击，但是毫无效果，之后物体消失，主角一行继续深入迷宫搜索。一路追寻到3层终于开始决一死战。INIS（BOSS）实力颇强，要多注意回复小心对付]

[回文明都市，管理人琉斯出现]

卡伊多：其他人呢？

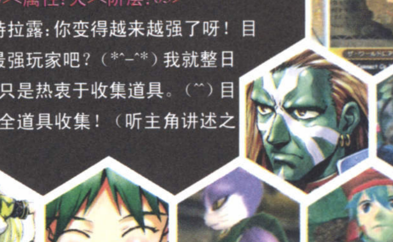
琉斯：现在处于危险状态，已经强制他们离开。你们到底做了些什么！？不是早说过由我来调查吗？听从我的指示不许擅自行动，这是命令！

[进行网络维护，游戏暂时无法进入。主题画面接收E-mail，得到月长石发来的数码地址和"Λ 底知れぬ 大笑の 造岩物质"（帮帮忙吧）；另一封是阿欧娜的，提供了新地址"Λ 容赦なき 叹きの 龙"]

[进入文明都市，弥丝特拉露吵着要和主角同去"Λ 容赦なき 叹きの 龙"]

<LV35><属性:火><阶层:03>

弥丝特拉露：你变得越来越强了呀！目标一定是最强玩家吧？（*^-^*）我就整日游手好闲，只是热衷于收集道具。（^）目标嘛，就是全道具收集！（听主角讲述之



前的事）噢，原来还有这种设定玩法呀。那就随你的喜好去玩吧。一定要努力哦！（^^）

卡伊多：…………

[地下迷宫深处，忽然出现阿欧娜手持光球的影像]

弥丝特拉露：原来刚才你所说的都是真的……那个女孩子看上去真是很美丽啊！虽然很难说现在是否还在生存……

[BOSS是第一部结尾出现的恶魔，实力非同一般。战前要配备好各种回复道具充分做好应战准备，战斗时要留意BOSS交替使用物理耐性和魔法耐性，采用相应的攻击方式集中攻击。胜利后海鲁芭出现]

海鲁芭：恶魔已经击退了？抱歉赶晚了一步……

卡伊多：海鲁芭——小姐

海鲁芭：小姐的称呼就不用叫了。你还有应该做的事——

卡伊多：那是……

海鲁芭：阿欧娜的解放。

卡伊多：那样的话也会对救助欧路卡有所帮助吧？

海鲁芭：那是可能性问题。现在我能说的就只有这些。



[《森の百科事典》入手]

[前往“Λ　底知れぬ　大笑の　造岩物质”]

<LV35><属性：火><阶层：03>

[月长石指定去的地点，并说想消灭这里所有的怪物。而成功消灭全部敌人后，月长石又迅速离去]

卡伊多：月长石只是想战斗吗？只要不断战斗他就满足了吗？

[回BBS看到马罗（マーロー）提供的地址“Λ　にじり寄る沈默の足音”，邀请他人单独前去。在主题画面接收E-mail，得到广治提供的“Λ　姿なき骚灵の圣域”（我找到上回那个长相像猫玩家的老巢了，跟我去找他算账）和砂岚三十郎提供的“Λ　ほろ苦き沸血の砂地狱”，再回BBS得到“Λ　底知れぬ绝望の足音”



（将地下迷宫最底层的“LV10バイン”打倒可提升现有等级10倍）]

枣（E-mail）：你好呀！以前我总是碍手碍脚给你添了许多麻烦，可是以后就再不会那样了！等下次见面的时候，我可就等级10倍啦！你等着看好了。

[一人前往“Λ　にじり寄る沈默の足音”]

<LV38><属性：水><阶层：03>

[地下建筑深处救助马罗，得到马罗的数码地址]

[与广治一道前往“Λ　姿なき骚灵の圣域”]

<LV40><属性：暗><阶层：03>

[地下建筑深处遇到米亚]

米亚：对了！知道“异世界の兜”吗？

广治：噢！听说过。据说在“THE WORD”世界中一共只有7件，是超珍贵的道具。

米亚：送给你了，作为对上回事件的赔罪。这样你能原谅我吗？

广治：没有什么原谅不原谅的，其实从一开始我就没有生气。哈哈哈……

米亚：先装备上试试吧，我想你一定会喜欢的。

广治：嗯。

卡伊多：我看还是不要试……

[广治装备“异世界の兜”，结果再次上当，身体变成红色……]

卡伊多：我说你也太过分了吧。

米亚：没事，他下线以后就会好的。

卡伊多：为什么你总是拿广治寻开心？

米亚：嗯？为什么呢？其实我也不知道呀（笑）

卡伊多：我好像有点明白……

[回主题画面接收E-mail（黑玫瑰要主角去BBS），上BBS察看情报。进入文明都市遇见黑玫瑰，她问主角是否看过有关“黄昏の碑文”的帖，并说自己已经与发帖的“01”先生E-mail联络，正在等回信。再回主题画面接收E-mail，得到“Λ　灭びゆく狂乱の魔境”，上BBS得到“Θ　拒绝する忘却の呪文使い”]

BBS论坛

伯亚（发信人）→ 老婆（收信人）

伯亚：很久不见了，最近有空见面吗？如果没时间就不要勉强了，你也有很多话想跟我说吧？

米米鲁（发信人）→大叔（收信人）

米米鲁：谁是你家老婆呀，坏蛋！还是在BBS上邀请啊。在什么地点见面呀？

伯亚：啊，失礼了，忘了地址。是在“Θ　拒绝する忘却の呪文使い”。

[与砂岚三十郎一道前往“Λ　ほろ苦き沸血の砂地狱”]

<LV39><属性：火><阶层：03>

[地下建筑神像前，砂岚三十郎取得“新魔神刀”]

[前往“Λ　底知れぬ　绝望の足音”]

<LV39><属性：木><阶层：03>

[地下建筑深处救助枣打败BOSS]

枣：我搜查遍了这个迷宫的每个角落，可还是没发现有叫“LV10バイン”的怪物。

卡伊多：我想多半是谁在乱写……开玩笑的。

枣：我想也是。不过这回又依靠你帮忙了，嘿嘿嘿（笑）枣想要变强呀！我现在明白了！还是得天天努力修炼才行！枣会认真修炼的！

[前往“Λ　灭びゆく狂乱の魔境”。进入黑客主页，使用病毒核心B02D01F01N01，侵入成功]

<LV38><属性：木><阶层：03>

[地下建筑3层，进入有很多鸟笼的奇怪房间，“碑文の断片01”入手，巴鲁穆库出现]

碑文断片：当用手指指向月亮的时候，愚蠢的人只看见手指……

巴鲁穆库：怎么又是你……

卡伊多：我不想再和你争论，你总在“THE WORD”中徘徊，应该有什么其他目的吧，希望你能告诉我。

巴鲁穆库：这和你没有关系！

卡伊多：有！苍天的巴鲁穆库、苍海的欧路卡——目的应该是相同的吧？那个叫阿欧娜的女孩子和这次异变，不是存在着某种关系吗？

巴鲁穆库：你再胡说我就忍不住要出手了！听好了！（愤然离去）

[主题画面接收黑玫瑰的E-mail，得到“Λ　まばゆき贤者の极北”]

黑玫瑰E-mail：我已经和发“黄昏の碑文”的贤人（ワイズマン）取得联系，不过那人非常顽固，必须要和他直接交涉才说情报。地点在……

[前往“Θ　拒绝する忘却の呪文使い”]

<LV38><属性：木><阶层：03>

[进入地下建筑看见A-20，她正在收集道具，但因惧怕怪物强大不敢继续深入，打算返回后再进来。神像前遇见米米鲁（ミミル），她刚得到消息约会场所变更，非常生气，不过分手时还是送给主角一把“ミミルの剑”]



[前往“Λ　まばゆき贤者の极北”]

<LV42><属性：水><阶层：03>

[地下建筑3层遇见贤人，贤人说提供情报需要交换条件，于是约好之后发E-mail谈条件]



[主题画面接收贤人发来的E-mail，交换条件是去“Λ　花开く约束の散步道”取得“スパークブレイド”]

[前往“Λ　花开く约束の散步道”。进入黑客主页，使用病毒核心D02E03F02（如果缺少F元素，可去“Λ　孤立せる　乱视の　螺旋”等地使用“数据引流”从巨型怪物身上提取）]

<LV44><属性：木><阶层：03>

[BOSS实力强大，战前要做好充分准备，可预先使用强化魔法。战斗时不断绕到巨龙尾部进行攻击以减少自身伤害。胜利后取得病毒核心O和“スパークブレイ

ド”]

[返回文明都市，发现巴鲁穆库与管理人琉斯交谈。再度前往“Λ まばゆき贤者の极北”]

<LV42><属性:水><阶层:03>

[地下建筑 3 层找到ワイズマン，将“スパークブレイド”交给他]

贤人：确实是“スパークブレイド”。

黑玫瑰：对吧？请依照约定告诉我们情报吧。

贤人：在这之前，我还问一个问题……你们究竟是什么人？

黑玫瑰：什么意思嘛！道具已经给你了，还想刁难啊？

贤人：我会遵守约定的。能否告诉我呢？

[主角诉说事情始末]

贤人：原来如此，我对这个世界越发感兴趣了。苍海的欧路卡居然会遇到这种事……让我来协助你们吧。（得到贤人的数码地址） 我会把我所掌握的情报用 E-mail 发给你。（将“スパークブレイド”还给主角）

黑玫瑰：咦？

贤人：相比道具而言，我对你们的话更感兴趣。

[回主题画面接收贤人发来的 E-mail，得到碑文情报“东南西北中，乐园之扉开”，贤人提议前往海鲁芭所在的网络贫民窟。BBS 上得到“Λ 散逸する化石の道标”]

[前往“Λ 散逸する化石の道标”]

<LV46><属性:火><阶层:03>

[最下层遇见布莱多（ブレアド），得知地址“Λ 脉动する最悪の中心核”。之后琉斯出现击倒布莱多并警告主角要遵从他的指令行事]



[回到文明都市，巴鲁穆库出现，交给主角病毒核心 Q。前往最终地“Λ 脉动する最悪の中心核”。进入黑客主页，使用病毒核心 E03F03O01Q01，侵入成功]

<LV48><属性:火><阶层:05>

[地下建筑 1 层按照 “东南西北中” 方向前进，即“右→上→下→左→上”。来到迷宫最底层，进入幻境，眼前出现一个鸟居之门]

卡伊多：路之尽头吗？

黑玫瑰：（发现许多姿态古怪的人）啊……气氛恶劣啊，这些家伙们……

卡伊多：这里就是……网络贫民窟？

西亚：确实有人这么说，可我们称这里为乐园。

卡伊多：海鲁芭……在哪里？先问问这里的居民吧。

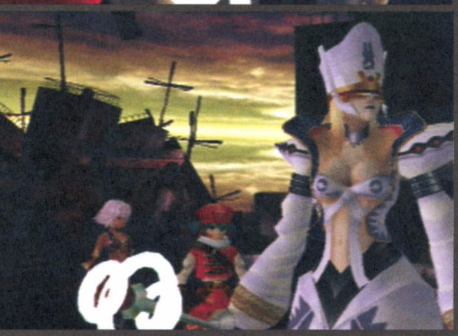
西亚：那个大门是得到海鲁芭认可的人才能使用的门，而我们都是无法使用的。

塔鲁塔鲁卡：这里原本是那些被称之为失败作的 NPC 数据集结的地区。

[海鲁芭现身，交给主角“ハロルドの手记 2”。巴鲁穆库出现]

海鲁芭：为了“黄昏の碑文”，孩子们都追寻到这里了。难得有这么多客人，我代表网络贫民窟表示欢迎。请





来我们的乐园……！你应该跟随琉斯的嘛。总是表面上说的好听，实际上不过是个脆弱的家伙。

巴鲁穆库：我和你们不一样！



海鲁芭：跟随在别人后面转来转去，菲亚娜末裔的名声也会哭泣。

卡伊多：巴鲁穆库——你是在利用我们？

巴鲁穆库：为了恢复秩序，这也是没有办法的事。

海鲁芭：秩序？欲求世界的秩序就是你所期望的秩序——恢复你本来的姿态吧。

琉斯：当然，这就是我期望的秩序。

海鲁芭：主人登场了，还带了一帮随从。



琉斯：住口！你们这些人破坏这世界治安的危险分子存在！给我消失吧！（发生混乱，时间暂停）……怎么？

海鲁芭：我什么也没做。看来是她不欢迎我们这些人。

卡伊多：她是……？

海鲁芭：就是这个世界本身。

[事件后战斗开始，充分做好战前准备迎接最后一战吧。可预先使用强化道具，恢复道具也一定要准备齐全，和第一部一样，这场战役也是一场耐力战。先使用强化己方的魔法或道具，一面攻击 BOSS 一面留心己方角色的 HP、SP，不断补充，经过一段时间的消耗战即可取得最后的胜利。病毒核心 U 入手]

[或许，这个时候就是转折点。我和游戏“THE WORD”的关系已经超出游戏的领域。这个事件……已经逐步扩展到网络以外……]

CLEAR

[提取通关纪录，主题画面接收 E-mail，得到“Θ ほろ苦き梦幻の镜像世界”]

[前往“Θ ほろ苦き梦幻の镜像世界”，进入黑客主页，使用病毒核心 U01，侵入成功]

<LV50><属性:火><阶层:03>

捉鬼游戏——

[进入“疏ましき逆袭の阳鬼”（6 回战），使用“快速のタリスマン”追上再用特技将其 KO。胜利后取得“ゴブキャップA”]

<LV30><属性:火><阶层:无>

[进入“Λ 疏ましき逆袭の使い魔”（7 回战），使用“快速のタリスマン”追上再使用木属性魔法“ジユクルズ”可速战速决。胜利后取得“ゴブメイルA”]

<LV30><属性:暗><阶层:无>

[进入“Λ 疏ましき逆袭の香り”（8 回战），战术同 7 回战。胜利后取得“ゴブグローブA”]

<LV35><属性:水><阶层:无>

[进入“Λ 疏ましき逆袭の新事实”（9 回战），原地使用“ジユクルズ”即可轻松取胜。胜利后取得“ゴブブーツA”]

<LV38><属性:火><阶层:无>

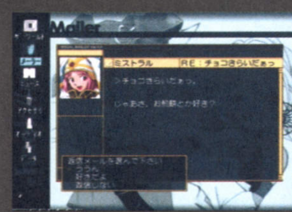
[进入“Λ 疏ましき逆袭の门”（10 回战），先使用“魔兽的封印”解除其魔法耐性，再连续使用特技攻击。胜利后取得“小鬼の表彰状”]

<LV42><属性:水><阶层:无>

后 记

1.动画版角色ミミル、A-20 在本作中也会登场。前往“Δ 隐されし禁断の圣域”可看到动画版剧情 CG（4 回）。

2. 随游戏附赠的 OVA 中有几个盛产珍奇道具的地域，一定要去看看。“Λ 移り气な堂々巡りの回廊”“Λ 光なき不可侵の遗迹群”“Λ 底知れぬ魂の万华镜”。



3.装备捉鬼游戏中取胜获得的全部“ゴブA”系列防具，可使用新技“サモンゴブゴブ!”，消耗 SP45。不过威力……还是自己试试看好了^^。

4.在前作“感染扩大”中大受好评的特典模式今作当然保留，通关后可尽情欣赏各背景音乐、剧情 CG。

文 & 责编 /Shining





本作不但要求玩家操作主角，而且要求玩家控制主角驾驶的巨大机器人。作为一款A•AVG,本作的最大特征是在机器人的操作方法上——用L1•L2、R1•R2控制两脚、左右摇杆控制两腕。通过主角驾驶机器人,玩家能充分体会到操纵机器人的感觉。这简直就是是专门给机器人 fans 做的游戏,fans 千万不要错过哦 ^-^

文&责编/涟漪

STORY

某一天，威胁人类生存的博鲁卡拉突然现身。拥有压倒实力并具备空间转移技术的博鲁卡拉在一日之间烧毁罗马、毁灭意大利陆军……博鲁卡拉下一攻击目标选定为日本都市·千丈……人类存亡关键之时，安驻于千丈的文明保全财团派遣出与其对抗的巨大人形兵器"机人"出击抵御外来入侵。年仅17岁的少年驾驶员们肩负了艰巨使命……

组织势力和主要登场人物

《巨人强袭》并不单纯只是惩恶扬善的故事。面对全部为谜所包围的博鲁卡拉，三千年委员会、军需产业等人类侧诸多势力的思考和困惑交织在一起，构成了整个故事。

文明保全财团（三千年委员会）

原本是以开拓行星资源为名的计划运营团体。在军需产业、ツキオカ工业等将权力买断后，改名为"文明保全财团"。由于运用机人，所以现在经营状况每况愈下。

主 人 公





月冈直人

正义感强的热血少年

大企业ツキオカ工业（现已没落）经营者月冈家嫡子，17岁高校生。性格明朗正义感强的热血少年，对导致父亲死亡，月冈家没落的机人抱有复杂的感情。

月冈凉

文武两道冷静沉着

月冈家嫡子，17岁高校生。学业成绩在全校学生中出类拔萃，打起架来也非常强悍。性情上桀骜不驯，是和实际年龄不相符的酷型少年。在女生中拥有极高人气。

月冈结衣

喜好动画的千金小姐

月冈家的嫡女。17岁高校生，容貌端丽性格温柔，倍受千丈高校男生的仰慕。喜好各种机器人，美型狂热者，不过对机人废件也爱屋及乌。

千丈市居民

遭到博鲁卡拉袭击的都市。三咲重工、ツキオカ工业等的巨大军需产业都位于此处，都市规模巨大。





奈奈穗

在千丈高校就读的17岁少女。对主人公（男）抱有淡淡的恋心。



艾伦·布鲁诺兹

"避难诱导队"队员。真实身份乃是布鲁诺兹重工成员的女儿，曾是主人公（男）的婚约者。

BNN

日本最大的广播电台。在千丈市设有分局，播放博鲁卡拉相关新闻的报导组倍受世界注目。



番原美香

25岁的新人播音员。以成为新闻管事为奋斗目标。



河崎友绘

BNN的王牌新闻记者，绝大人气的34岁女性。倍受以新闻管事为目标的女性憧憬。

3大机体

三千年委员会制作的巨大人形兵器。原本作为宇宙开发用而制造，隐藏着诸多谜团……

机人 VAVEL

全长超过40米的钢铁巨人。由炎元素转换机关开发，重视格斗战。

要塞机 GALLANG

由地元素转换机关开发，陆上制压用机体。拥有变形为奔跑状态的变形机构，能对应战况灵活应用。在3种机体中装甲最强，是攻击力、耐久力全部优秀的机体。



制空机 LAGUIOLE

由风元素式转换机关开发，制空权防备用机人。拥有变形为飞行要塞的变形机构，但倾向于轻量化，耐久力低。

文明保全财团委员会成员

木南薰子

22岁。担当通讯员的女性。性情沉稳开朗。对状况判断非常准确。




京野沙希

出任委员会经理的28岁才女。精明能干、交际广泛，与自卫队上层联系密切。

蓬莱博士

62岁。开发机人的天才科学家，所谓的"科学狂人"。在思想、行动上有诸多谜团。

海鲁马·维鲁兹博士

机人机关部开发"ALCHEMIC·DRIVE"的35岁天才科学家。战斗中担任作战指挥。

其他人物

???

谜之青年奏也和他驾驶的漆黑机人，行动目的不明。




奏也

驱使漆黑机人的17岁青年。在主人公处于危险境地时突然出现。迅速接近主人公（女），意图不明。行为的背后像是有幕后指使。



军需产业

（三咲重工）

制造兵器的军需企业。本作中有日本最大的军需企业三咲重工和海外企业布鲁诺兹重工登场。

敌 人

博鲁卡拉

反复袭击人类的正体不明组织。全长40米的人型兵器是其主要战力。战斗力远远高于人类现有的兵器，以单独或复数出现。其目的仍是谜。




系统篇

前进	R1 和 L1 交替按键
后退	R2 和 L2 交替按键
方向转换	R1、2 和 L1、2 同时按键
上半身旋回	方向键左右
上半身方向转换	方向键上下
下蹲	R2 和 L2 同时按键
跳跃	下蹲中 R1 和 L1 同时按键
抓	下蹲中将右（左）侧摇杆推前
投掷	抓住后，将右（左）侧摇杆推前
防御	左、右摇杆同时倒向内侧
胜利姿势	R1 和 L1 同时按键
快拳	摇杆：上
直拳	摇杆：上下
下击拳	摇杆：由下顺时针旋至上方（左）
上击拳	摇杆：由下逆时针旋至上方（左）
勾击	摇杆：由左顺时针旋至上方（左）
里拳	摇杆：由右逆时针旋至左方（左）
双快拳	两手快拳操作
双拳直拳	两手直拳操作
双拳勾击	两手勾击操作

正文攻略

第一话·机人来临之日

战斗开始，行进到大地图上方那些红、绿点处会有事件发生。待机体出现后，向月台的顶棚上移动并战斗。本话起练习的作用，适应了一项行动或动作后，电脑会陆续给玩家下达指令。不懂日文的玩家也不用急，因为即使对任务无视也无所谓。剧情方面是以救助女主角奈奈穗为主线进行的。

第二、三话·首都沦陷（前篇、后篇）

第二话一开始，先按照指示将机体移动到指定的位置。之后进入第三话，在东京市区与敌方战斗。建议将主人公移动到花园附近，这样可以保持很好的观察战斗视点。在行动中如果发生被攻击的情况，那么一般是被敌人从后方袭击了。本关敌人 AI 较低，注意自己背后之余，拿它们练练手吧。

第四、五话·试炼（前篇、后篇）

第四话主要是介绍 ARM 武器的使用，本话玩家可以熟悉一下机人的机体操作，待指定动作完成以后即可进入第五话。第五话首先保护奈奈穗脱出，待将她带到安全地带后再与敌人战斗。战斗中注意一下对敌机体的主炮“ドリル·クリプト”进行防御，其他的就需要第四话的熟练操作来保命了。



第六话·千丈冲的决战

本话任务是对敌人战车队伍的攻击。如果战斗时间过长，敌方会派遣机体来进行援护。尽量在战斗初始就开始全面进攻，敌战车的命中率高但攻击力低。不要怕被击中，只要在战斗中左右回避着前进就行了。对付战车利用 ARM 武器或近身攻击都可以。本话出现的海洋场景是无法进入作战的。

第七话·幽灵系统

敌人机体能力要比前几话强一些，它的防御力很高，不过行动力和攻击的主动性相对较低。有前几话战斗经验的积累，直人驾驶机人应该已较为熟练。直人可以利用机人的近身格斗攻击敌人的中心部位，其身体发出黑烟后表示其机体内部系统混乱，这是解决敌机体幽灵系统的好办法。

第八话·千丈的守护神

从本话开始，任务完成后会得到奖金。取得方法是对特定的角色进行保护，而且根据防御对象守护成功的数量和次数还会有奖金追加。当然，任务是有一定难度的，要想达成全部



守护是不可能的。请玩家还是按照对自己能力的评定进行选择，将己方所防御和保护对象的被害程度降低到最小。

第九话·局部的战斗

跟随奈奈穗到展望台后会有剧情发生，选择保护她会使得好感度升高。事件完结之后就地进行装备检查。原路无法返回，向展望台上方移动后就可以操纵机体。将敌方战车消灭殆尽后，会出现装载着幽灵系统的机体。在月台上的战斗视点可能会受限制，不如就将战斗场地移动到海上吧。



第十话·“高热·战斗”

敌方 BOSS 的战斗方式与之前的一般机体战斗方式基本相同，只需注意其主炮“ヒート·ビート”的高热攻击。无论主人公的机体处于什么位置，这一击都可以对其造成相当程度的伤害，这是类似地图炮一样的攻击。不过发动之前需要冗长的准备动作，届时防御就可以了，打败它后就 PASS 了。

第十一话·最初的记忆

本话同样是 BOSS 战，但难度要比上话的任务难出许多。敌人机体的能力增强不少，上半身的回旋攻击判定很强，攻击移动速度都比较快。直人驾驶机人最好采用近身攻击，敌人受到攻击



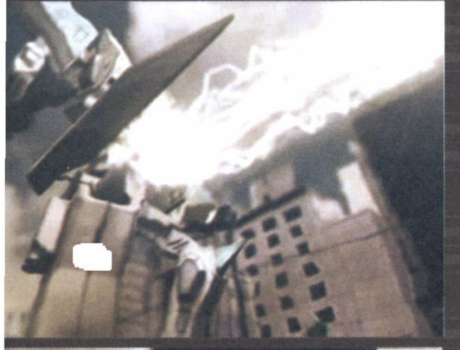
后会出现硬直，再配以 ARM 武器攻击。这基本上是比较有效的方法，用不了多长时间它就会圆满 KO。

第十二话·第 1 级避难训练

本话任务主要是以与艾伦对话为中心进行的，听其指挥并将指定物体逐个破坏掉，这就是本话的任务吧。这样的模式可能对不懂日文的玩家来说有些困难，不过主要是对工厂的开关设备进行破坏，而这些开关也是按照行进路线排列的，相信不是很难。任务完成还是较轻松，只是没有奖金。

第十三话·避难诱导队

艾伦是“避难诱导队”的成员，直人协助她帮助市民逃难。还好部队赶到现场参与疏导，避免了市民们的重大伤亡。没过多久，外星侵略者出现了，降落在千丈市。直人和机人 VAVEL 一同出击，还好敌人并没有携带强劲的武器，敌机体的能力也较为一般，这时战斗还是比较轻松的。









第十四话·炼狱

突然出现的敌人到处放火使千丈市成为一片火海。艾伦被困在了火势猛烈的千丈市市政厅，得知消息后直人驾驶着机人迅速前往营救。先用冷冻装置（左手）将火扑灭，再将艾伦和市长救出就可以返身迎击敌人了。避开敌人的高热射线，用铁拳猛击敌人吧，该为受难的市民讨还血债了！

第十五话·地上走动者

战斗后机人VAVEL需要维修，所以这次直人只好驾驶要塞机GLLANG与敌人战斗。在战斗中，蓬莱博士会不断教导玩家如何操作GLLANG。GLLANG除了变身能力与VAVEL不同以外，其它的操作大致相同。要塞机GLLANG的破坏力是非常大的，只是动作稍微迟缓，玩家依照博士的指示操作就行了。

第十六话·艾伦与奈奈穗

又有敌人出现在千丈市火车站，直人驾驶着VAVEL前往灭敌。在途中总部传来奈奈穗在车站晕倒的消息。直人只好先暂停作战带她前往安全的地方。将奈奈穗交给前来支援的艾伦后直人重返战线。敌人的防御力会比以前高，双拳内还装有铁锥，所以近战的威胁很大。作战时离它远一些就行了。

第十七话·三咲重工

敌人再次出现在千丈市，并企图破坏三咲重工。直人接到命令迅速出发了，击败实力不强之敌，直人取胜的速度会很快的。虽然和三咲重工的三咲胜有一面之缘，但由于艾伦的原因，直人对他还是比较反感的。那么，在作战时只要注意三咲重工的关联设施就行了，其它的建筑就用不着客气了。

第十八话·空中守护者

最后一部制空机LAGUIOLE终于登场了。在



蓬莱博士的指导下，直人熟悉了新机体的操作。机体使出必杀后就可将敌人击倒。这部机体的性能与前两部相比有较大差异：它的攻击力稍弱，但移动力相当高，尤其是拥有飞行能力，用它作战还是比较爽的。玩家还是要尽快熟悉它的操作啊。

第十九话·GENTURY-ON

敌人的新机体出现了，它身材较为“苗条”，但防御力很高，还会使用机人VAVEL的招术。但更可怕的是攻击似乎对它无效，就连必杀对它也造不成太大破坏。战局告急时博士终于启动了机人VAVEL的最强模式：GENTURY-MODE。机人的作战能力大幅上升，但需要注意的是效果只能维持3分钟。

第二十话·往学校去吧

直人快要迟到了，就在他急忙赶往学校时，发现了正在向学校方向走去的敌人。为了学校不被破坏，直人立刻驾驶机人拦截。在战斗中，又有一部敌人机体出现增援。玩家自然应当集中攻击一名敌人，尽快将其逐个解决掉。值得注意的是两名敌人均能使出回转攻击，所以用远程攻击作战吧。

第二十一话·奈奈穗的水汤

奈奈穗近来经常晕倒，不明真相的直人了解后大吃一惊。原来她每天只是靠水和面包充饥，以致体力严重不足。直人决定为奈奈穗做一顿丰盛的晚餐，但讨厌的敌人却从天而降。为了让奈奈穗的家免遭破坏，还是将敌人引开吧。在较远的战斗区域，直人先用远射再用重拳就可以击破敌人了。

第二十二话·机人的记忆

蓬莱博士向直人讲述了机人的由来，令直人对机人的了解更进一层，原来机人的意思就是人类的后继者！又有新敌人出现在千丈市了，直人只好再次出击了。这次来犯的敌人是近战类型，可先用远程攻击攻击它，待其冲近后，也可用重拳向其实施攻击，总之只要用己之长克彼之短就行了。

第二十三话·巴士站

一辆巴士被困在了战场附近，直人的新任务就是救出巴士上的30多人。如果被附近的敌人将巴士破坏，那直人的任务就宣告失败。驾驶机人尽快赶往现场，先控制机人蹲下，然后用机人的铁臂将巴士提起带到安全地带。之后就可以专心对付敌机体，消灭这实力一般的敌人后就可以



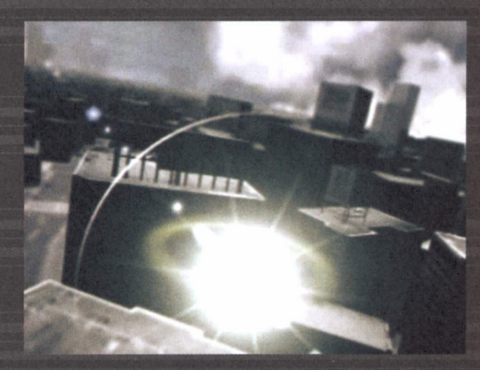
完成任务。

2 第二十四话·黑色机人

千丈市出现了两名敌人，直人又出击了。虽然敌人的能力并不太强，但在它们的前后夹攻下，腹背受敌的直人陷入了苦战。这时一台黑色机人突然出现，它竟然会使VAVEL的绝技！它攻击解决了一名敌人，但脱出后的直人击溃了另一名敌人后黑色机人却消失了，这究竟是怎么回事呢？

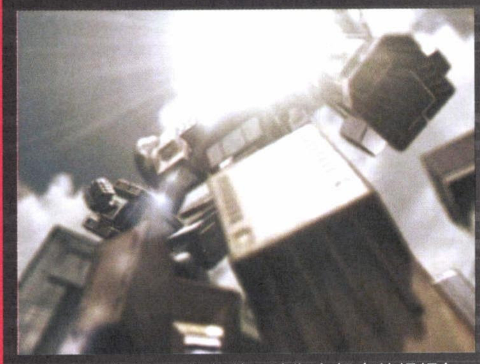
第二十五话·艾伦之约会

艾伦与直人约会了，地点就在市郊的一家超市内。敌人又出现了，让人意想不到的是它降落在超市上。艾伦受伤了，直人带她迅速逃走。艾伦









十九话的敌人相同的机体。防御力超高就慢慢与它磨吧，只要玩家有耐心，击倒它应是迟早的事。

第二十六话·外星侵略者

财团收到报告：神秘人将会出现在千丈市。为了弄清真相，直人开始了调查。终于在市内的公园内直人发现了神秘人的踪迹。在发现它是外星侵略者后，神秘人向直人发起了进攻。击退他后千丈市内又有敌机来犯，直人出击了，战斗过程中会有外星人的骚扰，打败他们后再消灭敌机就行了。

第二十七话·FRONT LIST

直人驾驶着要塞机 GALLANG 出战了。突然要塞机的变身能力失灵了，无奈之中蓬莱博士启动了要塞机的 FRONT LIST 作战模式，但效果并不理想。眼看直人要陷入苦战，奏也及时赶来将军部最新开发的手榴弹交给直人。“人机大战”开始了！虽然用这个对付敌人有些搞笑，但还是蛮实用的。

第二十八话·回音

直人又一次执行任务了，出战不久，直人就发觉机人出了严重的故障。总部马上开始调查，原来是敌人搞的鬼，他们在市内装了多台电波发放机来干扰机人的正常运行。现在直人只有先将市内的所有电波发放机销毁，这样机人又能正常运作了。接下来直人就可以驾驶机人与敌人一战了！

第二十九话·接近站

机人 VAVEL 又不能行动了，调查后发现这次电波干扰机竟装在了敌人身上，只有消灭敌机后机人才能回复正常。蓬莱博士又有了主意，他告诉直人只要与机人保持距离在 20 米以内就能令机人再次启动。直人只好站在机人肩头指挥机人战斗。尽快用机人的远程武器将敌人击毁就可获胜。

第三十话·大田原恭二之野望

机人总是受电波干扰无法活动，经调查后才知道在市内还剩一台电波干扰机。当直人赶到那里想要破坏机械时，机械竟不翼而飞了！原来是财迷心窍的商人大田原恭二把机械运走了。幸好奏也将机械破坏掉，直人就能驾驶机人与来犯之敌战斗了，有了 20 米内控制机人的经验，会轻松击败敌人的。

第三十一话·守护者与破坏者

敌人又出现了，不过这次竟然出现在奸商大田原恭二的办公大楼内。直人驾驶机人赶到那里开始战斗，对奸商的大楼就不用那么客气了。为了给奈奈穗出口怨气，就让奸商的大楼灰飞烟灭吧。这次前来的敌人是新型机体，攻击力和防御力都很高，实战经验已较为丰富的直人只要耐心一些就行了。

第三十二话·矢尾屋之危机

直人为了庆祝奈奈穗找到了一份新的兼职工作，打算到市郊一间超市为她购买礼物庆贺一下。在超市里选择礼物时直人又遇到了前来捣乱的敌人，还好机人也已赶到。为了避免敌人破坏超市，先把敌人引到空旷的地方吧。这个敌人是近战型，驾驶机人尽量多用远程武器攻击将其消灭吧。

第三十三话·千早山之战

在千丈市的山地又有三名敌人出现了，它们向千丈市的矿场逼近，企图夺取那里的资源。虽然敌人的数量不少，但直人还是驾驶 VAVEL 义无返顾的出战了。敌人数量多但能力一般。到达战场后直人先瞅准距矿场最近的敌人一顿猛揍，接着再攻击距其最近的敌人机体，总之将其各个击破就行了。

第三十四话·第二记忆

这是没有战斗的一话，本话向大家讲述了直人小时的许多回忆片段，其中还有包括奈奈穗和艾伦等人的回忆。最后直人忆起了与父亲母亲在一起的经历以及他们遇害的情景。虽然是许多片段，相信大家会对直人以及本作的剧情加深了解。尤其是极富人情味的对白和讲述更值得大家慢慢去看。

第三十五话·漆黑之机人

这次要与直人对决的并不是外星人机体，而是奏也驾驶的漆黑机人。漆黑机人的能力与攻击模式与直人驾驶的 VAVEL 不相上下，这是一场精彩的战斗。真人要想取胜只有压倒对方的攻势，在战斗中，漆黑机人会转换为 GENTURY-MODE，这时必须小心迎战。取胜后机体失去控制，这是怎么回事呢？

第三十六话·孤独的战斗

直人暂时失去了机体 VAVEL，但这时千丈市内又来了新的敌人。仓促之中其它的机体一时还运不到，为了阻止和消灭凶恶的敌人，直人只有用自己的手榴弹与敌人战斗了。血肉之躯怎能与钢铁机械对抗？虽然直人与敌人不断周旋、苦苦支撑，终于还是不支倒地，渐渐地失去了意识……

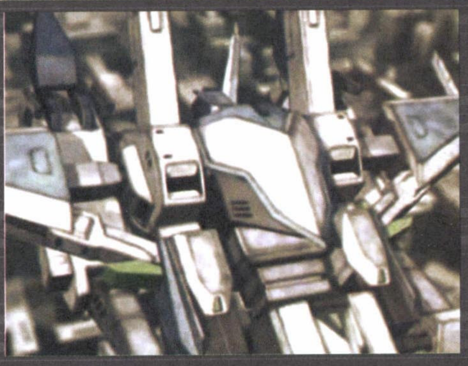
第三十七话·SIDE MEMORY

晕倒的直人再次忆起往事，他回忆起了与奈奈穗和艾伦在一起的往事。在直人游离、模糊的意识中，他见到了失控的机人 VAVEL……敌人在千丈市内……千丈市内已被多处破坏……千丈市就要变成废墟了吗……不清楚直人为什么会看到这些场景，难道这预示着千丈市的末日要来临了吗？

第三十八话·GENESIS 之日

经过蓬莱博士、直人以及大家的努力，机人 VAVEL 终于被修复了。能再次与回复正常的机人 VAVEL 并肩作战了，直人真是无比兴奋。以往千丈





市的宁静与和平现在总是被敌人屡屡打破，又有讨厌的敌人前来破坏了。虽然来犯的敌人实力强劲，但在士气高涨的直人面前最终的命运只有失败！

第三十九话·宇宙怪物

这次来到千丈市捣乱的竟然是一头巨大无比的宇宙怪兽，直人驾驶着机人出击了。怪兽身上有许多尖刺，这就是它攻击的武器。此外它还会火焰攻击，只是几乎没有使用过，因此几乎可以不用放在心上。直人对付这头怪兽可说不是什么难事。无论敌人是为何物，它们的下场都会一样！

第四十话·神之灭日

又有敌人了！它的攻击力与防御力超高，机人VAVEL的攻击对它几乎没有什么效果，尤其目前机人还不能启动GENESIS-MODE。这时直人收到艾伦受伤的消息，直人只好急忙将她送往医院。在医院外会发生剧情，之后机人会进入GENESIS-MODE，虽然时间不多，这却是直人取胜的唯一机会！

第四十一话·四将军



这次来的敌人机体内装了幻象装置，因此直人的远程攻击会全部落空，也就是远程攻击无效了。敌人的格斗能力也很强，所以直人最好选用VAVEL机体。为了防止敌人破坏矿场，直人最好驾驶机人前往拦截。只要坚持一会，能量蓄满后就可开启GENESIS-MODE，这时消灭敌人就容易许多了。

第四十二话·幻神降临

经历了无数次失败的敌人终于派出了最强机体“军将机”。不仅配备有强大的光线武器，而且机体近战能力也相当厉害，除此之外该机体也配有幻象系统。在直人束手无策时总部发现了千丈市内放置了多台加强幻象系统的装置。直人先返回将所有加强装置破坏，之后就可以与劲敌一战了。

第四十三话·空中新闻报导员

女记者番原美香为了拍到精彩的镜头与她的摄影师来到了危险区域；他们乘坐着直升机来到了敌人机体的面前。为了保护他们不被敌人伤害，直人抢先向敌人射击以引起敌人的注意。把敌人引到海上后就可以与之决战了，敌人的能力比上话的“四将军”差了许多，消灭它应不费吹灰之力。

第四十四话·在地上奔走的新闻报导员

女记者美香上次死里逃生后反而对机人和外星侵略者之间的战斗更感兴趣。所以在一听到敌人出现在千丈市的消息后她就又驾驶汽车向敌人所在的区域赶去。不多久美香就陷入危境，好在危机之时直人收到消息驾驶机人赶到，先用飞弹吸引敌人注意，待美香趁机逃离后再专心对付敌人。

第四十五话·灼热的新闻报导员

女记者美香真是麻烦多多，这次的任务又与她有关。原来美香被困火海，直人不但接到任务要救出美香，还要保护她居住的房子。好在敌人的实力较弱，无论是先灭敌再救人还是先救人再灭敌都可以。如果想增加美香对你的好感度那就先救人吧，再回头一顿重拳攻击，敌人就了结了。

第四十六话·毁灭之风

外星人终于向地球发动总攻了！它们向地球的许多城市投放毒气，许多人因此而丧命，人类到了生死存亡的危急时刻。千丈市也遭到毒气的侵袭，更可恶的是敌人趁机发起进攻。在建筑物的高处可以避开毒气，为了保护同在建筑物顶部



躲避毒气的艾伦和市民们，直人消灭敌人的动作一定要快啊。

第四十七话·窖之运送者

毒气侵袭过后，千丈市出现了大批伤者，人数之多就连医院也不能容纳得下。为了保护在医院的伤者，同时为了消灭释放毒气的首恶敌人，直人驾驶着机人VAVEL又开始了战斗。虽然敌人是四军将之一，但能力相对来说不算很高，在四军将机体中可以说是最弱的一部。打败它不会很困难。

第四十八话·命运列车

在医院里许多医生的努力下，解毒疫苗终于被研究出来了。眼看大家的伤情可以得到解救，但在解毒疫苗运往车站的途中，发现了两名意图前来拦截的敌人。直人火速出击保护疫苗。狡猾的敌人会分头攻击车队和破坏医院。直人驾驶机人一定要先看准一名目标，将敌人逐个击破就可以了。

第四十九话·千草山攻略战·前编

总部又传来了敌人新的动向，侵略者们乘飞船到达千丈市的港口，企图从水路潜入千草山。为了阻止敌人会合的阴谋，直人再次出动了。敌人会派出机人阻止直人的行动，它们也会避开直人的远程攻击。但它们在“身经百战”的直人和VAVEL机体面前不堪一击，不过多久就会被直人击败。

第五十话·千草山攻略战·后编

为了消灭外星人在地球的根据地千草山，许多国家的军队都来到这里与侵略者们交战。直人向敌人的据点发起了进攻，就在据点即将被灭之时，最后的军将机出现了。敌人机体的攻击力很高，尤其是远程攻击更是威力惊人。用近身战与其周旋吧，待到机体开启GENESIS-MODE就该离胜利不远了。

第五十一话·千丈市的落日

一番大战后敌人在千草山的据点终于被消灭了，千丈市恢复了往日的宁静，似乎也迎来了短暂的和平。在大家讨论敌人是否已被消灭干净时，总部传来的消息给了大家最好的回答——又有敌人出现了。敌人出现在千丈市区，直人驾驶机人VAVEL出战了。对方的实力一般，很快就可获胜了。

第五十二话·第二次千草山攻略战

不死心的敌人又卷土重来了，只不过它们没有进攻千丈市，而是聚集在千草山一带。据蓬莱博士的研究结果表明，它们正在制造最终兵器，想来这是用于毁灭地球。事不宜迟，直人连忙火速出击。直人会先遇到两名守把的敌人，解决掉还会有两名出现，只要有足够的耐心，敌人是没机会的。

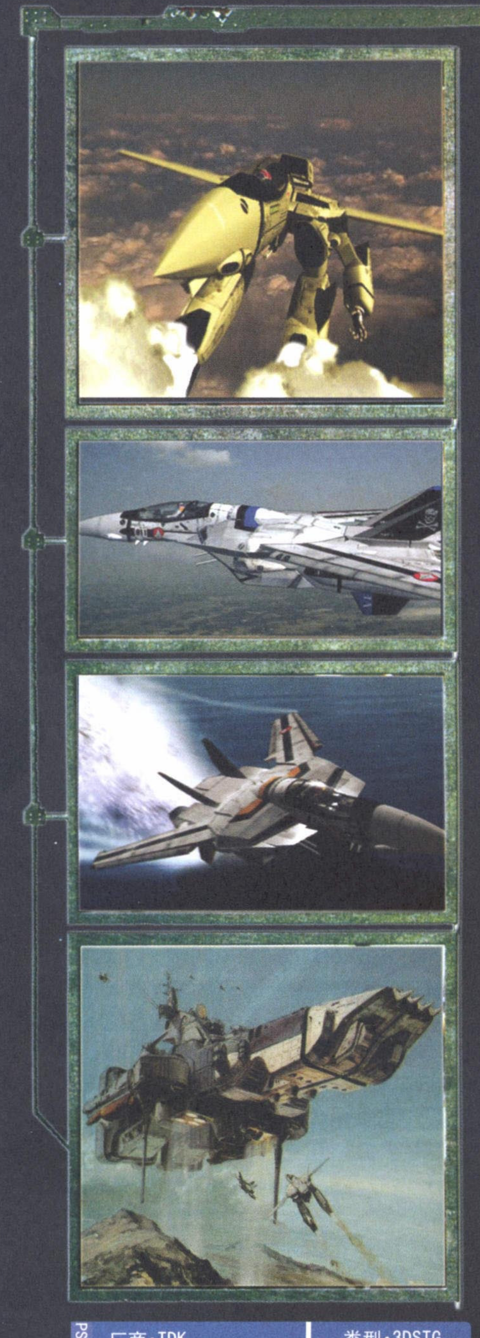
第五十三话·机人的明日

最终兵器还是制造出来了，并且已经被运往千丈市的市中心。为了阻止外星侵略者的野心和保卫地球，直人与敌人最终机体的战斗终于展开了！对方的远程杀伤力极大，要迅速与之近战……经过大家的不断努力。所有的外星侵略者终于被消灭了，地球和千丈市的和平真是来之不易啊！



文/SORA 责编/SORA

ROBOTECH--BATTLECRY



PS2/X—BOX

厂商·TDK　类型·3DSTG

RAROBOTECH--BATTLECRY

发售日·2002年9月26日

"MACROSS",一提到这个名字,不知可以引发多少美好的回忆。确实,《MAGROSS》这部动画作品,已经陪伴着我们渡过了无数个日日夜夜;当然,以动画作品为相关题材的游戏作品也不在少数,而且均有着较高的质量。前不久,TDK发售了以ROBOTECH(太空堡垒,美版的超时空要塞)初代为游戏背景的作品《ROBOTECH--BATTLECRY》。作品中真实地再现了原作中的战斗场面,让人为之大呼过瘾,如果你是MACROSS的"痴迷者",那么,本作就是你绝对不能错过的美味佳肴。

—SORA

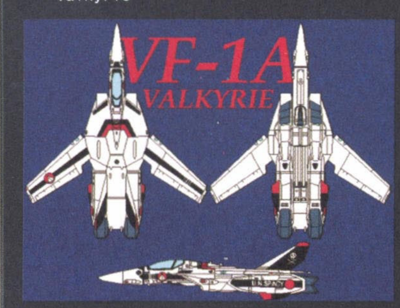
RAROBOTECH--BATTLECRY（攻略篇）

本作的剧情背景设定和TV版《ROBOTECH》为同一时期,也就是我们所熟悉的TV版《MACROSS》那个时期。作品中,登场角色有许多来自原作中,比如Rick(一条辉)、Lisa(早濑未纱)等,并且有机会与这些角色并肩作战。虽然剧情背景设定在TV版的故事中,但是绝对属于原创,玩家所扮演的角色是隶属于Wolf小队的一名机师,随着情节的发展,主人公将会从默默无闻的兵士成长为一位优秀的王牌机师,并且可以驾驶的机体也会随之发生变化,就是说可以选择的机体越来越多,根据不同的战况来选择相应的机体成为了可能。

在游戏中,玩家将驾驶VF系的机体。在TV版的剧情中,我们的机体叫做VF-1。

VF-1 战神侍婢式

Valkyrie



此种变形战斗机是以北欧神话中战神奥丁的侍女神而命名的,瑞克·卡特(一条 辉)少尉时代的座机是011号,隶属骷髅小队。

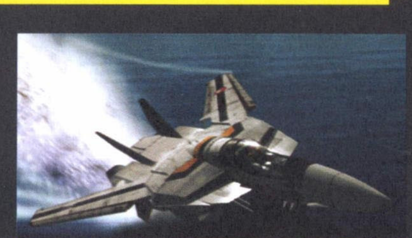
Valkyrie这个名字对于我们来讲并不陌生,Valkyrie是所有MACROSS中统和军用战斗机的名称,但是这一行英文代表着什么,大家是否知道呢?

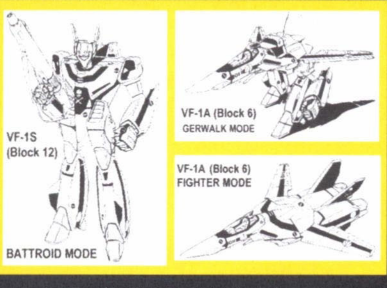
Valkyrie实际上是北欧神话中侍奉主神奥丁的女武神,奥丁命令其奔波于战场上,停止已经踏入死亡命运的战士们的呼吸,并将他们的尸体运往瓦尔哈拉神殿,让他们复活以准备在诸神与巨人族的最终战争"诸神之黄昏"中作为守护诸神的战士而战斗。瓦格纳的名曲《女武神之飞驰》指的就是她;20世纪美国战略空军研制的XB-70 Valkyrie战略轰炸机采用了同样的军方代号;在田中芳树的《银河英雄传说》中帝国战斗机"瓦尔古雷"其实也是Valkyrie这个名字。似乎Valkyrie总是代表着高性能的作战飞行器。

全长(Total Length):14.23m

机宽(Total Width):

14.78m(机翼全展 Full fwd)





8.25m(机翼全收 Full back)

机高(Total Height):3.84m

自重(Empty Weight):13.25t

引擎(Power Plant):FF-2001 热核反应涡轮引擎

最大推力(Maximum thrust power):11,500kg x 2

最大速度(Maximum Speed)

高度30,000ft(10,000m)时:M2.81 高度90,000ft(30,000m)以上时:M3.87

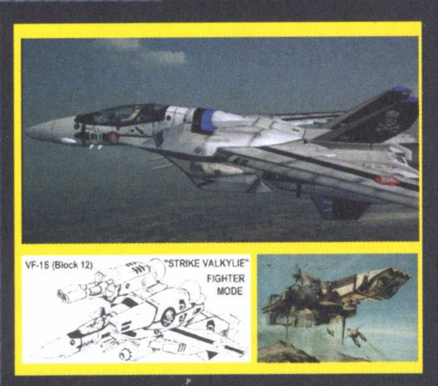
(1M 即1马赫=1倍音速)





初代的变形战斗机VF-1于1999年开始开,设计很大部分上受到20世纪美国海军主力变后掠翼战斗机F-14雄猫的影响。2009年时正式配备于Macross上用于实战。Macross上所配备的此种战斗机是集中了当时全地球科学力量而研发的机体,具有高度的泛用性。根据在机体上作的变动不同,有不少衍生的机型,通常的部队一般配备A、J、S各机型,A型是大量生产型,标准装备是头部的镭射火神炮(Mark-REB-20)1门。

2A型机分成Block4以前的初期生产型与Block5以后的改良型,二者有很大的区别。初期



生产型是重视大气层内使用的产物，操作系统比较简练，变形时飞行员必须把手离开驾驶杆，而扳动分别标有[F、G、B]的操纵杆实现机体变形，想必大家在电视中都注意到了吧。

改良型则为了在大气层外运用而安装了喷射动力及对机翼作了更新，同时对于机体的变形实现了完全的HOTAS化。

J型是通常的小队指挥用机型，头部的镭射火神炮增加到2门，这型机体是为了弥补A型机固定武装的1门镭射火神炮的火力不足问题而由日本新中州重工开发的火力增强型。由于这类机体生产数量较少，因此通常作为小队指挥官用机，顺便提一下，"J"是日本开发、生产的识别记号。

S型是由生产A型机的美国纳斯罗姆公司开发的火力增强型，从一开始就设计为指挥官用机，所以



电子战能力有较大的提高。这是基本的飞行中队长专用机。在小队长由飞行队长兼任的时候，一般也使用S型。（例如有名的罗伊·福克少校带领的骷髅小队）

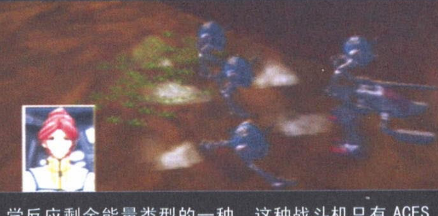
其他还有一些生产数量较少的型号包括：复座的中等训练用机（和VF-1有相同的武器装备，可以进行变形操作）的D型；同也是复座的初等训练用机（无武器也不可变形）的VT-1型；以及在VT-1机体上搭载了EWAC系统的VE-1。除此以外还有第一次Macross战役后以A型机的机体加上S型的头部而产生的变种机B型。

开始时用于同时提升VF-1的攻击力与防御力的手段是在VF-1上装备「Armored System」，飞行员们把装备后的机体称为「Armored Valkylie」意为增加了装甲的Valkylie；后来又有了用于提升宇宙间性能的「Super Pack」，装备后的机体有「Super Valkylie」或「Strike Valkylie」的爱称。

VF-1在基本设计上是以大气层内运用为主要目标而开发的。其热核涡轮引擎可以在大气层内直接使用而无须专用推进器，因为普通航空机推进器会占用机体变形结构的空间，同时采用了VG翼（变后掠翼）后主翼下的武器挂架也限制了外挂推进器的装备。VF-1的机体结构和旧美国海军主力战斗机F-14大致相同，F-14在主机翼内容纳了大约2200升的燃料，约占机内燃料容量的25%；而VF-1主机翼内容纳了1500升燃料，约占机内燃料的3分之2强，确切数字是70%。也就是说，VF-1的燃料总量只相当于F-14的机翼内燃料量的容积。因此相比之下VF-1的推进系统更为小巧，然而在宇宙空间作战时燃料不足使得有效作战半径减小的事实也是当初开发时遇到的切实问题。

解决的方法是和Block5机体同时开发出的一套加强装备「Super Pack」，装备后的机体即上面提到的「Super Valkylie」。这套装备主要包括：为了降低成本而以附加的2枚化学燃料火箭来增加原有的热核反应推进器的航程；在化学燃料火箭推进器上附加的小型导弹发射架×2；腕部的2联装小型导弹×3；脚部外侧用于辅助的瞬间加速推进器；其他还包括根据作战需要在翼下挂架上搭载的各类武装。第一次Macross战役中舰队战时，一架VF-1在机体下的挂架上携带了共计6枚之多的热核反应弹。不过这样的全重已超过了最大起飞重量，在大气层内恐怕无法起飞吧。只有在无重力及空气阻力的宇宙空间中，这种装备才是可行的。

此外，把右侧火箭推进器上附加的小型导弹发射器以2联装粒子炮（Mark REB-X2A）取代后的机体则称为「Strike Valkylie」，此种粒子炮是属于利用化



学反应剩余能量类型的一种。这种战斗机只有ACES级精英飞行员或指挥官才予以配备。

从A.D.2012年开始，因为VF-4逐渐用于实战配备，VF-1开始退出现役。但由于VF-4在大气层内的性能超出预想的糟糕，VF-1的生产一直延续到2015年（包括用于维修的配件生产），最后的型号是Block17的SR型。

VF-4用于实战配备以后，由于预算问题一些地区并未完全配备VF-4及以后的高性能机种，而是继续使用原有的VF-1，这也是VF-1出人意料的优良设计及高度泛用性的证明。



系统说明

方向键←：变形为战斗模式（机器人形态）

方向键→：变形为飞行模式（战斗机形态）

方向键↓：变形为巡航模式

左摇杆：控制移动，转身（战斗模式下），及在空中的角度偏转（飞行、巡航模式下）。

右摇杆：目标切换

△：切换到狙击模式（战斗模式下）；投掷炸弹（飞行模式下）；拾起物体（剧情固定可以捡到的，巡航模式下）

○：导弹发射（飞行模式与巡航模式）

□：子弹发射，任何模式通用

X：加强引擎功率

R1：索敌

R2：右平移／放大镜头（狙击模式）

L1：索敌

L2：左平移／收缩镜头（狙击模式）



战术解析

VF系列的机体有着明显的特点，与其他机器人动作游戏相比，VF战斗机更注重命中与回避，自从进入了3D游戏时代，这一点显得由为突出，游戏对玩家的反射神经方面的要求很高。在本作中，这些因素更加的重要，由于许多敌人的攻击力很高，同时运动性也不容小觑，对付这样的敌人，真的是很让人头疼，而且有些任务中敌人杂兵数量很多，要如何在枪林弹雨中生存下来也是相当重要，经常会出现稍不留神就被敌人击落的情况，所以一定要具备熟练的操作技巧与正确的战略战术。

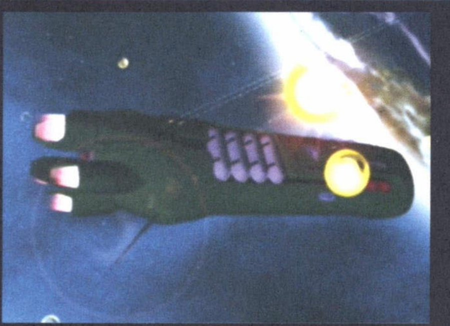
高空战（包括宇宙部分）：定义为可以在空间中移动的战斗。

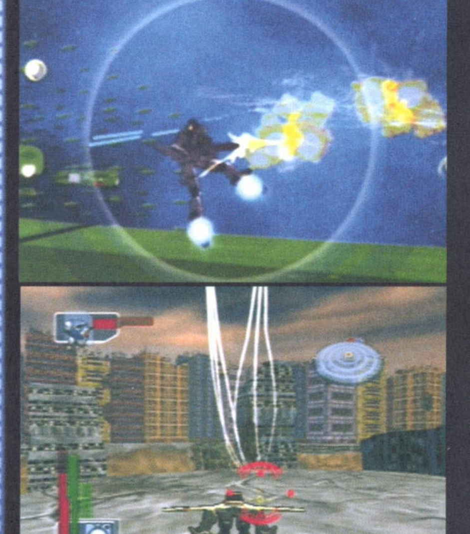
对敌机战：同样的，敌人也可以进行空间移动与空间分布。战斗中，敌人会从四面八方袭来，当然攻击也是一样，而且一般会是以高速度的战斗机作为主力。由于战斗机是高速移动的飞行器，所以对于自动诱导小型导弹来讲，要想命中是有些技巧的，而且由于弹药在用尽后需要一定的填充时间，在某些战斗中



如果遇到弹药脱节的情况是很危险的。本款游戏中敌人的AI比较高，当自己攻击时它们一定会拼命回避，一旦自己没有攻击，那么所有敌人会疯狂的进攻；所以攻击绝对不能出现断层，让敌人有可乘之机。到底应该如何才能既节省子弹，又可以高质量的击落敌人呢？玩过模拟游戏的玩家可能会有经历，空战性质的战斗，和敌人死缠烂打是不行的。在这里，首先要学会运用罗盘，罗盘上兰色的箭头代表正北方向，红色的箭头代表索定目标的方向，黄色的箭头代表敌人攻击的方向，中间代表自己，红点代表敌人，这样，就可以根据敌人的动向做出正确的判断。首先，要索定敌人。当敌人与自己相向飞行时，最好先不要发射导弹，用机枪进行干扰射击即可，随后，与敌人背向飞行当有一个罗盘的距离时候，使用X+R/L2是组合进行告诉回旋，虽然直接用方向键+R/L2回旋的速度会更快，但是在枪林弹雨中，只有按X键才可以比较轻松的减低被弹率。按照罗盘上红色箭头的指示寻找敌机，当箭头为正方向时，敌人就会进入视野范围内，这时，就可以发射导弹了，随后径直向目标飞去，同时发射火神炮进行干扰攻击，也就是说一定要从远处开始进行攻击，否则会浪费掉相当多的弹药。

当然，这只是一般状况下的作战方式，以最低的





损失换取最高的战果；但是如果任务中出现了特殊任务，例如一些防卫任务，那么，尽量搅乱敌人的火力网才是最重要的。在这种情况下，一对一的战术是行不通的，必须要掌握一对全的技巧。首先，要熟悉罗盘的使用方式，前面已经提到，这里就不在重复了，当目标位置在自己的相反方向时，不要穷追不舍，要迅速切换目标，要保证攻击的量，而不是质，必要时变形为战斗模式或巡航模式进行火神炮的扫射也是必要的，基本是敌人与自己的距离比较进的时候最合适使用，效果要好过导弹的攻击，对于远距离的敌人则使用导弹攻击，同时不能停止移动，否则会被敌人围攻，很快被击毁。当自己正方向的敌人都被击落或移动到其他位置时，那么这时就可以进行回旋，选择敌人数量最多的地区进行攻击，这样反复操作，可以保证最好效果完成任务。

对舰战：此款游戏中，会忠实再现原作中 VF 战斗机与敌舰交战的场面，一般来讲，敌舰只会出现 1 艘，舰身上配置了多数的炮台，对这样的敌人进行攻击，只能使用打一枪换一地的方式，由于战舰的火力要比敌机强劲许多，正面交锋肯定是自己吃亏，首先要远离敌舰，然后从远处索定目标，接着开始高速接近，发射导弹，这样反复将敌舰的炮台摧毁后，敌舰也就算是报销了。有些任务中还会出现一些小型的巡航舰，不过基本不会构成太大的威胁。

地面战：在地球上的战斗，由于地理环境的特点，可以作为掩体的地方比较多，同时妨碍行动的障碍物也比较多。地面战的敌人多数以两足步行兵器为主，



这样，就为巡航模式与飞行模式提供了有利的条件（可以利用速度的优势），但是许多任务中对飞行的要求与限制很大，所以，三种

形态在地面的特点一定要熟练掌握。战斗模式，以火神炮为主武器的形态，移动速度不高但是运动性最高，适合进行市街地的巷战；巡航模式，火力强劲，地面移动速度高，运动性中等，适合做突击战用；飞行模式，火力强劲，移动速度最快，由于在地面上障碍物太多，所以基本发挥不出实力，不太实用，用来赶时间倒是不错。在市街地的战斗中，由于可以活动的范围很小，所以要先用巡航模式以高速向敌人发动突击，冲入敌群后，变形为战斗模式，利用左摇杆 +R/L1+X 一边回避一边使用火神炮攻击，这样就可以消灭敌人。当然，这样的战法只适合在市街地的巷战中，在地域相对宽阔的山岳地带，敌人的分布也会变得稀疏，这样突击战就没有作用了，可以利用巡航模式提升到一定高度，发射导弹攻击敌人，同时进行高度的变化和加速，回避敌人的攻击，还有，当敌人的数量过多时，可以在附近寻找岩石作为掩体，利用巡航模式的上下直线移动回避敌人攻击，用导弹进行攻击，这样就可以减少伤害同时也可以消灭敌人。

至于 BOSS 战，每场战斗都有着不同的方式，需要另做说明。



MISSON 1



攻略要点：本关为第一关任务，可以说就是让玩家练习、适应操作等，没有太大的难度，从这里开始，我们就已经可以领略到此款游戏的魅力。

MISSON 2

攻略要点：与友军合力消灭逃到城市中的敌人，市街战，敌人为大量的两足步行兵器，虽然看上去不是很厉害，但是一旦被包围还是会造成不必要的伤害，所以最好经常使用巡航模式，发现敌人应先后发射导弹，同时用加速接近，当导弹发射完毕后转换为战斗模式，再清除残存的敌人，攻击时要不停的使用左右的移动来回避敌人的攻击，VF 战机属于运动型的机体，所以要保证高水平的灵活性。

MISSON 3

攻略要点：本关任务是援护 ROBOTECH，保证其的防护罩不会由于敌人的攻击而超负荷运转进而导致爆炸，可以说是对玩家的反应要求比较高。一开始，应该先破坏敌人主舰上的所有炮台，分布在舰首与舰身的右侧，在破坏掉所有炮台后，迅速返回 ROBOTECH 周围，击落敌机，击坠数越多，速度越快，本关的完成可能性就越高。

MISSON 4

攻略要点：与敌人的舰队在宇宙中展开了战斗，当然，玩家所扮演的角色所在的小队只是负责一个方面的攻击而已。一开始会有大量的战斗机与两足步行兵器出现，宇宙中的战斗需要随时切换目标，不能长时间与敌人缠斗，用飞机形态与导弹是最快最安全的战斗方式。在消灭一定数量的敌人后，本关 BOSS 出场——辛特拉帝女性王牌机师，敌人无论在火力或是装甲上都远远超过自己，所以只能应用一击脱离战术，具体的方式是首先保持与敌机的距离，要使用飞行模式，然后到达与敌人的正方向时发动攻击，发射导弹，同时向敌人高速移动，敌人的导弹基本无法击中自己，这样再用火神炮进行干扰攻击，注意准星要差不多瞄准敌人，至少也要在索敌标志的范围内，接近后迅速变形为战斗模式进行扫射，当敌人离开视野后立即变形为飞行模式脱离，否则会受到敌人导弹的攻击，时刻注意罗盘上敌人攻击的方向，进行回避，随后再次移动到正方向……这样反复操作，当敌方耐久度下降到一半时，任务就完成了。



MISSON 1

本关任务为击毁所有敌人的弹药箱，共有四个部分，而且有敌人把守，弹药箱必须在狙击模式下才可以击毁，所以消灭每个地区的敌人后就可以慢慢享用弹药箱了。

MISSON 2







保护市中心的大楼，敌人会从四面八方出现袭击大楼，所以玩家不能离大楼太远，主要的攻击方式是战斗模式与巡航模式，移动攻击中用战斗模式比较方便，而固定攻击目标后则用巡航模式的导弹比较迅速。

MISSON 3

敌人埋伏在各个角落里，开始使用巡航模式即可，发现敌人后发射导弹，然后用火神炮接近，每个地区都会有敌人躲在岩石后面，所以不要心急，最好和直升机一同行动，到达最后的区域（一个废弃的基地）后敌人数量较多，在使用完巡航模式的导弹后变形为战斗模式，消灭敌人，保证直升机的安全即可。

MISSON 4

先和友军共同消灭敌人的第一波攻击，随后收集三个弹药箱，要在巡航模式才可完成拾物品的动作，每次只能拿一个，放会基地中的绿色区域内，接着消灭敌人的残党，注意这里速度要快，应该从大桥那条路追上去，最好用飞行模式来争取时间。

MISSON 5

典型的一对多的高空战，正好可以练习一下战术，顺便适应以下这种战斗的气氛。

MISSON 6

本关任务为击毁敌舰上所有的炮台，有些炮台隐藏在舰身下面，不要漏掉，否则无法完成任务，用对舰战的战术再合适不过了。



NISSON 7

破坏所有可以使用雷达干扰系统的敌人，在任务执行过程中，要将三名己方人员援救到开始地点，有绿色标记，随后逐步消灭敌人。与敌人的战斗不要使用突击战术，由于自己可以站在高台上，这是比较有利的位置，利用巡航模式的导弹以及上下移动，可以



轻松的消灭敌人。

MISSON 8

本关将再次与杰特拉帝的王牌机师遭遇，属于两足步行兵器，看似难度很大的战斗，实际上却异常简单，敌人的正上方为其死角，用战斗模式飞到这个位置，X 键不要松开，这时这位王牌机师就只能人玩家宰割了，要煎要煮就都看个人喜好了。



MISSON 1

一开始，玩家的任务是保护建筑物，敌人会从两侧的路口与大楼旁边的山坡来进攻，首先，要率先击破可以发射导弹的两足步行兵器，然后再消灭其他敌人，速度一定要快，在完成此项任务后，同伴会通知玩家发现了敌人的巢穴，这时要迅速赶往支援，制压隧道出口后本关即告完成。



MISSON 2

本次任务一上来就会被敌人强大的火力所压制，这是应立即变形为飞行模式绕到地战舰背后，从最薄弱的环节开始，使用巡航模式，利用周围的建筑物作为掩体将炮台逐一消灭，最后在收拾敌人的杂兵。

MISSON 3

战斗机用火神炮就可以搞定，在防御一段时间以后，同伴会从基地设施中出现，将其带到有绿色标记的地方，然后立即回到开始的位置，再保护一段时间基地设施，会有新的命令出现，解救工厂中的工人，用火神炮将工厂（有一扇铁门的地区）的大门打开，然后消灭其中的所有敌人，任务完成。

MISSON 4

总共有 14 艘运输舰，玩家需要做的是不让其中任何一艘逃跑，一开始，先用飞行模式快速飞到敌人基地与山脉交接的位置，然后变为巡航模式，跟住已经起飞的两艘运输舰其中的一艘，然后用导弹与火神炮交替攻击将其击坠，很快可以发现第二艘，接着后面的运输舰也都会很快出现，同时要注意其他敌人的攻击，还有要时刻留意罗盘上不停移动的敌人，它就是目标，移动最好用飞行模式，以便节省时间。本关最大的重点在于熟悉地形与三种形态之间的变换要熟练，恰和时宜。

MISSON 5

保护通讯机的任务，最重要的就是不要离它太远，但是也不要重合在一起，主要消灭的对象是战斗机，战斗机是分批出现的，所以要求玩家经常切换雷达上的目标。基本上没有太多的要点，注意一些模式的更换就可以了。

MISSON 6

依旧是保护通讯机的任务，敌人有一些变化。

MISSON 7

本关需要解救人质，一路上有不少敌人等待着玩家，而且敌方的新兵器（狙击手）无论是攻击力还是装甲都不俗，最好的方式是将两足兵器消灭后，再变成巡航模式一边左右平移，一边攻击，不停的按照敌人出来的方向前进，就可以找到目标地点。

MISSON 8



帮助装甲车成功逃离该地区是本次的任务，敌人会工两面来夹击，所以要和防卫目标一同行动，先消灭两足步行兵器再消灭狙击手是最好的办法，两足会从身后出现，狙击手则是在前方出现，可以发射导弹的两足步行兵器是优先的攻击目标 。

MISSON 9

本关的任务为救出被包围的 Rick，典型的高空战。

MISSON10

一开始，玩家会和 Rick 一起来到一个广场寻找明美，这时也会有敌人出来，消灭之。随后 Rick 找到





了明美，发生剧情后要在规定时间内把明美带到演出的场地，从广场西侧的路很快就可以到达。然后和Rick一起保护演出场地，敌人会疯狂的进攻这里。不过相信到了这里，玩家已经具备了一定实力，旁边还有一号王牌机师助阵，完成任务应该不是难事。

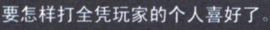
MISSON 11

和Izzy一起返航时受到了辛特拉帝女王牌的突袭，任务是保护Izzy，实际上只要将地方的耐久度降低到最低本关即告完成。

MISSON 12

首先要尽快把Izzy从水中救出，否则她会淹死，然后在废墟的深处有一艘像TATANIC一样方式沉掉的船（斜着立在那里），旁边有一块陆地，这个位置敌人是不会攻击的，自己却可以攻击，而且Izzy也可以放在这块地面上，如果不想太费力气，可以就在这里用导弹和狙击模式消灭她，如果对自己的技术有足够的信心，那么就可以冲出去堂堂正正的一决胜负，而且Izzy已经保证安全，自己也可以无顾及的作战，想





要怎样打全凭玩家的个人喜好了。

MISSON 13

首先要用狙击模式消灭所有具备雷达干扰能力的敌人，而且最好是在其尚未发现自己的时候就动手，不然会很辛苦，切记不要用普通的攻击方式，一定要用狙击。随后，保护Hiro到达敌人的巢穴，在这个过程中要消灭一些运输舰，当发生剧情后，任务会变为保护建筑物和全灭运输舰，动作快是关键。

MISSON 14

为了保护曾经与自己交战的杰特拉帝的机师而和自己的同伴作战，由于对方的兵器性能上与玩家的机体相差甚远，所以本关基本没有难度可言。



CHAPTER 4

MISSON 1

一开始与敌人的混战没有什么可说的，随后的救出任务中要先到有绿色标记的地方将目标救起，然后消灭附近正在攻击建筑物的敌人，依旧是先破坏可以发射导弹的。随后来到另外一侧的广场，直升机正在输送民众，要保护直升机不被破坏，仍然是以可以发射导弹的两足步行兵器为优先攻击对象。

MISSON 2

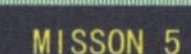
任务为保护三架直升机，敌人是两足步行兵器，以可以发射导弹的敌人为优先攻击目标，本关可以轻松完成，至于运输舰，在其落地之前就要开动所有火力消灭它。

MISSON 3

防止大桥被敌人破坏的任务，不要胡乱移动，空中的敌人使用火神炮，运输舰不一定要尽数击破，但是要以嘴快的速度击破搭载的兵器。

MISSON 4

首先慢慢前进，与敌人战斗要慎重，经常使用狙击模式比较有利，到达目标地点（在罗盘上显示为绿色的标记）后，捡起重要的道具后原路返回，时间紧迫，不要与敌人纠缠，迅速回到开始地点，按X键将物品放在指定地点（有绿色标记的地方），随后在基地周围警戒，保护直升机不被摧毁。





MISSON 5

经常切换索敌，总共8个目标，目标为可以破坏雷达的兵器，需要大范围的搜索，在消灭一个目标后，可以从罗盘上确认敌人的大概位置，然后飞行，抵达位置后仔细寻找，如此反复即可。

MISSON 6

先将敌运输舰全灭，要注意回避运动，完成后攻击敌旗舰上的所有炮台，一定要迅速击破，否则己方主舰将被击毁，本关比较要求速度。

MISSON 7

又是消灭所有敌方运输舰的任务，无论是目标还是杂兵，数量都很多，看起来是很难完成的任务，实际上，仔细观察，敌人运输舰最后汇集的地方，这个位置很容易回避敌人的攻击，在这里就可以很轻松的完成任务了。

MISSON 8

总共有三地区的攻击目标，前两个均为运输舰，只要在附近找个掩体就可以搞定。最后一个是弹药箱，不要理会发射导弹的敌人，直接移动到山的后面它就没有威胁了，然后消灭附近的一个杂兵，接着用狙击模式清除弹药箱。

MISSON 9

本关的任务是消灭所有的狙击手，对付狙击手同样也可以使用狙击方式。还有利用巡航模式的优势，本关很轻松。

MISSON 10

BOSS战，使用飞行模式快速接近，同时进行导弹攻击。由于敌人属于狙击系的机体，所以不会与玩家纠缠进行近战，这样正好为玩家提供了机会。距离远时就用飞行模式接近，使用导弹攻击；距离近就用战斗模式使用火神炮。如此反复就可以轻松搞定。

MISSON 11

保护Izzy驾驶的通讯机不被击落是这关的任务，玩家最好尽量在Izzy的周围，空中的飞机用火神炮进行扫射，地面上一定要多加注意可以发射导弹的两足步行兵器，非常可恶，经常在不知不觉中就去攻击Izzy，所以一定要率先击破。

MISSON 12

本关的难度较大，开始的任务是搜索Hiro，其实这里并没什么，只要不着急，多用狙击模式消灭敌人，可以占到很大的便宜，而且岩石很多，到处都可以用来做掩体；关键在于找到Hiro以后，任务要求玩家保护他，这时敌人会以潮水般的攻势袭来。这时一定不要着急，要保持冷静。在以前，最构成威胁的攻击是什么？导弹，对导弹攻击，那么还是以可以发射导弹的敌人为优先攻击目标，其他敌人Hiro也可以对付对付，但是不要认为他很厉害，从画面上可以看出，在玩家发现他是，已经是伤痕累累了，所以尽量减少敌人的攻击才对，那么，这里就要求玩家可以绝对熟练的操作VF战斗机了，如果反应迟钝一点点，那么就会很难完成任务。

MISSON 13

又是一次让人爽快的空战，估计现在大家的水平对付这样的战斗已经是得心应手了。

MISSON 14

一开始要找齐四个重要的道具，时间比较紧迫，要利用飞行模式迅速到达道具所在地，一般是会在有雷达干扰能力的敌人旁边，不要与敌人纠缠，迅速变形为巡航模式，发射导弹用来做掩护，捡到东西后迅速返回，放入开始地点的绿色标记内，然后立即赶往下一地点，总共有四个道具，所以速度一定要快。完成后要保护基地的直升机安全离开，用巡航模式的导弹进行攻击，并且注意罗盘上敌人的位置，以便迅速做出反应。到时间后，任务完成。



CHAPTER 5

MISSON 1

和友军一起进行防卫战，本关的友军十分强大，玩家自己可以安心的用巡航模式去打小飞机，而运输舰交给同伴就足矣了，击坠一定数量的敌人后，任务



即告完成。

MISSON 2

本关是与辛特拉帝女机师的最后决着，只是让人感觉有些可惜。利用飞行模式的高机动性吧，配合导弹与近距离战斗模式的攻击，很轻松就可以取得胜利。

MISSON 3

一开始，玩家要在山谷中穿梭，屏幕上方的时间表示距离敌舰起航的时间，一定要在这个时间内击毁敌舰，所以，对玩家操作飞行模式的要求很高，没有过多的技巧，关键在于熟练（SORA 在还有 1 分 45 秒是冲出了山谷），击毁三艘敌舰后，时间倒计结束；消灭附近敌人准备搭乘的兵器（无人操作，死靶，很简单），任务完成。

MISSON 4

任务是在固定时间内击落 8 艘运输舰，时间还算充裕，最好一开始首先击毁那两艘巡逻艇，否则他们的主炮一定会让人好看。击毁巡逻艇后，再去攻击运输舰，随时变换机体的模式，只要自己不被击坠，这次任务很容易完成。

MISSON 5

首先，到一处有水坑的地点时，会有任务提示为灭火，将机师救到安全的位置，灭火的方式就是将水坑中的水管（向外漏水的那根）用导弹炸开，然后水坑中着火的机体上的或会被扑灭，再将这三名机师放到表有绿色标记的地方即可；至于与敌人的战斗，千万不要着急，我们可以在市街中发现类似于装甲形状的东西，躲在它的后面（中间有个缺口）射击绝对万无一失。当消灭城市中的所有敌人后，任务就完成了。

MISSON 6

最终战斗，属于高空一对一的战斗，不过一开始要先将战舰的炮台全数摧毁，否则炮台的威力也会让人印象深刻。与 BOSS 战斗时没有太多的技巧，因为他的速度实在太快了，只有在飞行模式下边回避边发射导弹才是胜利的最好方法，最好的时机就是目标在自己的前方，而且与自己朝相同方向飞行，这种时候的命中率最高，一旦出现机会，就来个全弹发射吧。

MACROSS （回顾篇）

《超时空要塞マクロス》

机种：FC

厂商：NAMCO/BANDAI

发售日：1985 年 12 月 10 日

类型：STG

当时，MACROSS 走红了整个日本，NAMCO 与 BANDAI 合力推出了 MACROSS 的第一作——《超时空要塞マクロス》。由于受到当时的技术水平的限制，许多方面不能劲如人意，但是游戏中玩家所驾驶的 VF-1S 竟然继承了动画中的三种形态。最令人兴奋的是，本作的背景一月采用了原作中著名的插曲——《小白龙》！这样看来，本作在当时还是代表了很高的制作水平。

《超时空要塞マクロス2036》





机种：PC-SCD

厂商：NCS

发售日：1992 年 3 月 4 日

类型：STG

《2036》是以横向过版射击为主体的游戏，依旧可以使用三种形态，而且在游戏中初次加入了声优与过场动画，使玩家们更容易投入到游戏中。

《超时空要塞マクロス永远的爱歌》

机种：PC-SCD

厂商：NCS

发售日：1992 年 12 月 4 日

类型：SLG

由于前作《2036》受 0 到了空前的欢迎，所以很快推出了续作，背景设定在《MACROSS 可曾记起爱》之后，剧情为原创，游戏为 SLG 形式，同样加入了动画与声优。在最后一战中，BGM 是由饭岛真理演唱的的《可曾记起爱》，让人着实感动。

《超时空要塞マクロスSCRAMBLED VALKYRIE》

机种：SFC

厂商：BIG WEST

发售日：1993 年 10 月 29 日

类型：STG

本作最大的特点就是可以在一条、马克斯、米莉娅三名人气角色中任选一名作为使用角色。游戏依旧以横向过版为游戏方式，以 TV 版《MACROSS》为背景剧情。

《MACROSS DIGTAL MISSON VF-X》

机种：PS

厂商：BIG WEST

发售日：1997 年 2 月 28 日

类型：3DSTG

相隔四年，《MACROSS》再次出现在家用主机上。本作为原创剧情，由于在 PS 上推出，利用 PS 的强大机能，画面进行了 3D 化，使游戏更加接近真实。而且 OP 也是很吸引人啊。

《超时空要塞マクロス可曾记起爱》

机种：SS

厂商：BIG WEST

发售日：1997 年 6 月 6 日



类型：STG

与剧场版《可曾记起爱》一样大受欢迎，本作虽然是横向过版射击，但是前、后、左、右都会出现敌人，这样使得游戏的难度增加了不少。由于是原作的剧情，所以在整个游戏过程中都让人们不停的感动。

《MACROSS-M3》



机种：DC

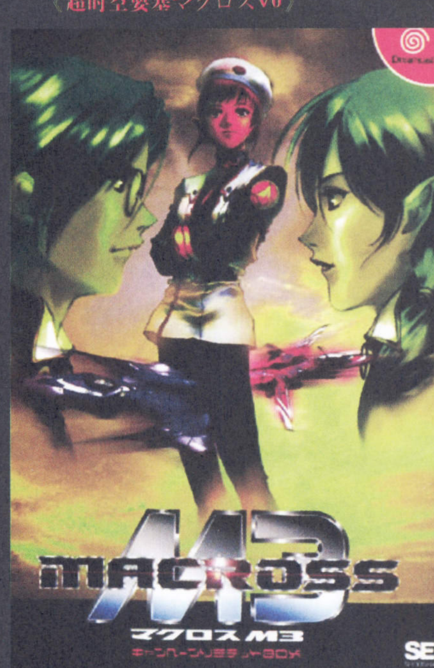
厂商：翔游社

发售日：2001 年 2 月 22 日

类型：3DSTG

本作是 MACROSS 的外传，背景时间设定在 MACROSS7 与 MACROSS-PLUS 之间。由于统和军内部产生分裂，马克斯与米莉娅被委派组织了一支特殊部队 --Dancing Scull 来镇压反乱份子，故事分为多条主线，玩家可以从任选角色与机体。这部作品为营造出 MACROSS 的原有氛围，真正下了一番工夫，比如说在执行每个任务的途中，会出现很多原创动画，而且每位角色都会有声优负责配音，戏剧性异常突出，临场感十足。

《超时空要塞マクロスV0》









机种：PC

系统：Windows 98/Me

厂商：BOTHTEC

发售日：2002 年 6 月 22 日

类型：3DSTG

虽然是在 PC 上推出的游戏，但无论是剧情设定还是系统设定上都十分忠实原作。比如玩家扮演的是 VF 部队中的机师、机体拥有三段变形，拥有 VF 系列机体的所有正规武器等，是非常值得一试的游戏。

为了让大家更好的了解游戏的魅力，在这里，列出了 MACROSS 的历史。

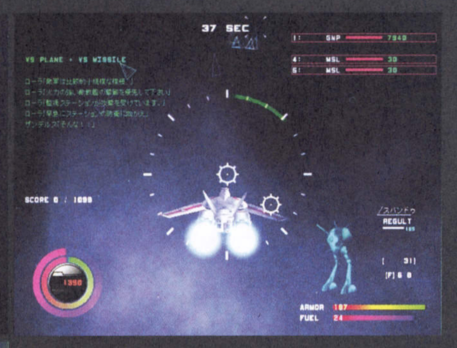
MACROSS 的历史从 1999 年 7 月到 2057 年，跨越了半个世纪。

1999 年 7 月 超大型流星坠落在南亚塔利亚岛。经调查之后证实为外星人的宇宙船，取名为 ASS-1。

2001 年 2 月 以奥迪克社为中心，ASS-1 将修复改造为地球统合军力主力战舰的计划开始进行。

2009 年 1 月 将 SDF （超时空要塞） 定名为 MACROSS。

2 月 超时空要塞启航，杰特拉帝军出现於太阳系中，原来是为了搜寻监察军的生还者而在偶然中探测到监察军炮舰（MACROSS）的停航反应而追踪过来的。地球对杰特拉帝军第一次宇宙大战爆发。超时空要塞因错误航行而偏离太阳系外围。利用通常空间航行返回地球。



11 月 早赖未沙、一条辉、马克西密利安·吉纳斯、柿崎速雄四人遭杰特拉帝逮捕。地球人和杰特拉帝进行第一次接触。

12 月 超时空要塞收到地球外出击命令，再次出发。

2010 年 1 月 马克斯与米莉亚举行第一次星际婚礼。

2 月 超时空要塞与布利泰舰队签订和平协定。波特尔沙基干舰队挑起战争，地球毁灭，由於进行"林明美"作战，统合军与布利泰联合军获胜。

3 月 第一次星际大战结束，大气净化作战开始，证实巨大加农Ⅲ、Ⅴ及月球表面阿波罗基地、太空殖民地数十万人生还。

4 月 新统合政府成立。对杰特拉帝人的教育计划开始，对志愿者的缩小化开始。

5 月 超时空要塞都市重建开始。利用普罗多文化的技术，人类、动植物的大量复制开始。

6 月 在月球表面阿波罗基地建造中的 SDF-2 改名为［MEGALOAD 01］，建造再次展开。

2011 年 3 月 马克西密利安 吉纳斯与米莉亚生下第一个星际混血儿，取名为耶美莉亚。

8 月 世界各地发生巨大暴动事件。

9 月 人类移居计划定案。利用专用大型移民船的超长距离移民（主要着眼於种族的存续）以及利用旧型运输舰改造的轻装备近距离移民 （针对地球人口爆炸、资源不足的处理）同时进行。

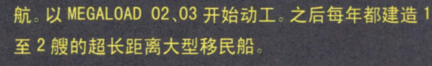
10 月 工厂卫星争夺作战开始。

11 月 工厂卫星抵达地球。林明美人质作战。

2012 年 1 月 超时空要塞都市防卫战。人类移居计划发表。

8 月 林明美告别巡回演唱会。

9 月 第一次超长距离移民船团 MEGALOAD 01 出航。以 MEGALOAD 02、03 开始动工。之后每年都建造 1 至 2 艘的超长距离大型移民船。



2013 年 4 月 近距离移民船团开始依序出发（主要的目的为搜寻距太阳系 100 光年的移民星球并移居。）

11 月 发现距离太阳系 11.7 光年的恒星系中有可能适合居住的行星。命名为［伊甸］，开始移民。

2014 年，葛罗巴尔提督就任统合政府代表。第 2、3 次超远距离移民船团（MEGALOAD 02 出发。之后也有定期的同等船团出发。）

2016 年，布利泰就任统合宇宙军司令官。

2025 年，MEGALOAD 13 发现银河中心附近有可能适合居住的行星。

2030 年 9 月 超时空要塞超级大型移民船一号启航。移民船团的规模为 100 万人。

11 月 居住地球的杰特拉帝巨人发起武装暴动。第二次超时空要塞都市防卫战，之后不允许巨人居住於地球。

12 月 由於复制的滥用而导致遗传基因疾病患者增加而停止大量复制计划。

2031 年马克斯和米莉亚的第七个小孩米莲诞生。叙述波德尔沙战争及明美恋情的电影《可曾记起爱》公映，造成轰动。

2038 年以超时空要塞为核心的第 37 次超长距离移民船团出发。马克斯担任舰长，米莉亚担任副舰长。移民船团航向银河中心。耶奇塞德尔以观察员的身分同行。

2040 年伊甸行星的新爱德华航飞中心进行 YF-19、YF-21 的试用机会议。（MACROSS PLUS 的故事）

2045 年 10 月 新超时空要塞 07 接近巴洛达行星。虽然耶奇塞德尔提出不要接近这个行星的警告，但马克斯充耳不闻。











作者 / 传说中的小鱼

责编 / shining

Control

方向键控制自机（斑鸠）A 键射击（自动连射）B 键变更自机的属性（白←→黑）。

A 键按一次单发时是以自机为中心的单发攻击，连续按键可继续单发攻击。

B 键按一次为属性变换，白属性的状态下可吸收敌方白属性的任何攻击，自机是黑属性的状态下则相反。

同时敌方也有黑白属性，以相反属性攻击的话会产生两倍攻击力。

在吸收敌人一定残弹的情况下，会存储在下方的存储巢上，储存敌方 10 发残弹将会储存一格[[力之解放]]A+B 同时（或 R 键）按下会发射诱导激光，最大为 12 发，激光属性根据自机的属性。

连续攻击 3 台敌机将进入连锁，首次连锁为 100 点，每增加一次便加倍，最高可达 25600 点。

STORY

凤来国原来是位于本州外的一个小国。但是，现在却自称为得到“神之力”的“神通者”，以



“选民思想”和“和平统合”的名义，以武力制压各地。

发动此事的该国的中心人物“凤来天楼”，在数年前从地下深处发掘出称为「产土神黄辉ノ块」的物体。

自从和该物体遭遇起，天楼开始发挥出呼唤奇迹的力量。

期间，人们渴望自由，其中有挑战的凤来的组织“天角”。

他们使用叫做“飞铁块”的战斗机，和凤来战斗，势力逐渐衰退，全灭……

但是，里面有一位奇迹般生还了的青年，名字叫森罗。

森罗再次单身冲向凤来，脆弱地被击坠，在远离村落的村子坠落

那条村叫斑鸠之里，被选民思想波及，被世间舍弃的老人们的村子，俗话中的姥舍て山。森罗被以长老“风守老人”为首的老人们救了一命。不多久，痊愈的森罗告诉老人们要再挑战凤来。老人们对什么武装都没有的森罗，托付了按他们的心意作出的飞铁块「斑鸠」

CHAPTER1「理想」

关于试验飞行，浅见的仏铁块和互角战斗后，惧怕斑鸠的存在的凤来包围了“不动明王之剑”。



决定出击的森罗们开始反攻。

开始时极为简单，只需要按照遇敌的引导便可顺利了解连锁系统，开始画面上方分别出现右方白机×6、左方黑机×6、右方白机×6、左方黑机×6、利用相同属性吸取“力之解放”。

其次上方再接近同时出现右方白机←×18、左方黑机→×18、只需等它移动停止用相同属性攻击，紧接着是右白机←×3、左黑机→×3；

斑鸠加速直达敌方阵前，依次出现白机×3、右白机×3、右黑机×3、左黑机×3、右白机←×3、左黑机→×3、右白机←×3、左黑机→×3、待敌机移动停止后用单发攻击，小心敌机的弹幕。

紧接上至下黑机→白机、黑机→白机→黑机→白机；

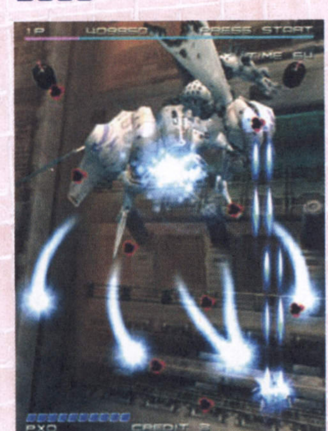
再者左白机←、右白机←、左白机→、右黑机←、左白机→、左白机→、右黑机←、左白机→、左黑机→、两边黑机↓×6、白机←×3、左白机→×3、右黑机←×3；

穿过云层出现右白机←×3、左黑机→×3，到达画面右上击破白机再到左上攻击，画面中同出现黑机×2、白机×2、黑机×4、白机×4、黑机×4、白机×4、黑机×2、白机×2，先变化为黑属性攻击中间的黑机×4，然后再交错移动后攻击黑机，完成黑机后转属性攻击白机；

击毁右白机←×3、左黑机→×3 之后出现可发射大型激光敌机，左黑机×1 环绕黑机×2、右白机×1 环绕白机×2、左黑机×1 环绕黑机×2、右白机×1 环绕白机×2，转白属性直接攻击黑机，击毁后再用[力之解放]攻击白机，吸收完白机残弹攻击再出现的黑机，再直接攻击白机。之后的数小敌机在画面中央击破。

画面中间出现黑机→×3，白机←×2，再者是大型激光敌机白机×1，消灭后留至画面右端攻击顺时针旋转的白机×3、黑机×3、白机×3、黑机×3；再者单一连续击毁白机×6、黑机×6；战舰出现时中间一路出现交替向下移动的白机×2、黑机×2、白机×2……不用理会，转白属性攻击黑属性战舰左右两方的黑属性炮台[黑机×8]再击毁战舰，右白机战舰转黑属性击毁左右两方炮台[白机×8]再击毁战舰，之后出现左黑战舰×1、白机×8，右白战舰×1、白机×8，完结后便有黑机×3、白机×3 左右移动二方向连续循环式两排，依属性×3 击毁方式攻击。

BOSS



开始时转黑属性在最下方攻击，BOSS 会放出左右各一台黑机，中间攻击为白属性；前端被击破后 BOSS 会转为黑属性盾牌攻击，两旁放出白机×2，自机转白属性攻击一阵后释放[力之解放]转黑属性再冲到盾牌最前端攻击，途中每 3 格左右释放一次[力之解放]，击破后 BOSS 转换成最终形态，主体白属性，左白机、右黑机。以黑属性攻击马上配合[力之解放]攻击，躲过第一次白弹×4，冲前吸收黑弹×4，躲过第二次白弹×4，冲前吸收黑弹×4 直接停留在 BOSS 前面右方攻击 BOSS，沉没。

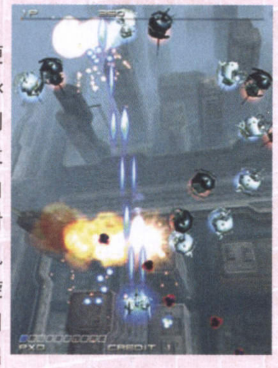
CHAPTER2「试炼」

以前，和凤来敌对的阿魏国。在和凤来的战斗



中战败，现在在其支配下。森罗们为了夺回国家，并打击在地下建造中的军事据点，决定发动奇袭。

一出现便有敌机以右白机←，左黑机→、右黑机←，左白机→、右白机←、左黑机→，至画面右端依次击毁；出现新敌机种类是自杀式战机，以画面连边直下黑机、白机的次序两端以为左黑机顺时针、右白机逆时针旋转，与左方选择性单发攻击白机×3 黑机 3 的方式；战机全灭后出现卫星激光照射，白机×2，左黑机×6 右黑机×6、中间白机×3、黑机×8、白机×8，左白机×3，右白机×3，方式是先"沐浴"过卫星激光让[力之解放]到达 ACE，击毁左黑机×6，再到右白机×6，中间黑机×8 白机×8 待出现两边的白机×6 马上释放[[力之解放]]全灭。



一下到地底便被黑机×12 白机×12 包围，迅速退到画面最底端以单发式选择性攻击黑白机，黑机是以逆时针方式旋转，白机是顺时针方式旋转，后面黑白机围攻在被包围前击出一缺口在它们转为一体时以单击攻击；

尽量以反属性爆破箱子，红色箱子为无属性攻击不能；可选择一边作移动方式比较保险，按箱子发出的子弹属性进行变更属性，最后是不断方出机体的左黑右白发射口。

进入略复杂的弹幕区了解到左方箱子为 4 方向发射的顺时针黑属性弹幕，右方箱子为 4 方向发射的逆时针白属性弹幕；自机以白属性状态击毁右白机×3，黑属性状态击毁左黑机×3，白属性状态击毁左白机×6，释放[[力之解放]]击毁右激光白机，再转黑属性击毁右黑机×6，待左右激光黑机出现释放白属性［力之解放］，白属性击毁左右白机×6×6，释放[力之解放]击毁左激光黑机，左黑机×6，转白属性击毁右白机×6；



出了这区在左右之间选一方前进或击毁中间箱子两方前进，依次敌机为：左黑机×6、右白机×6、左黑机×6、右黑机×6、右白机×6、左黑机×6，右白机×6，稍微注意途中的箱子发射的反属性子弹。结束是只有两旁的黑白机各×6 的保栏，两旁还有左黑×3 右、白×3 的机体发射口；于出口出单击选择×3 属性攻击击毁各×12 黑白机体，白机为逆时针旋转，黑机为时针旋转；击破后是激光黑机于右白机，用相反属性击毁，击毁时间够快的话将出现黑机白机循环式小型敌机，也是用×3 方式击毁就是了。

BOSS

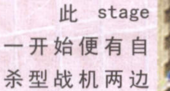


可攻击的地方只有左右两个点，一个是左方的白点和右方的黑点，但均有无属性的护罩，左方用白属性攻击可击开，右方为黑属性击开，先用白属性击开转黑属性放释放[力之解放]，再到白点前处用黑属性攻击，闪过左右两方黑白属性白属性逆时针攻击和黑属性顺时针攻击便可吸收两方的大量子弹，吸收至差不多释放[力之解放]，击毁白点后用同方法击毁黑点，BOSS 最后一次攻击方式为左白属性攻击×4、右黑属性攻击×4，黑白属性同时攻击×8。

CHAPTER3「信念」



战斗维持在胶着状态，必须避免在消耗战中灭亡的森罗们尝试潜入凤来国。终于来到国境的森罗见到的是，要塞化的人工溪谷。



此 stage 一开始便有自杀型战机两边直下而来，分别是白机×3、白机×3，黑机×3、黑机×3 这样两边的形式移动，不过它们只作直线式移动和直角式转动，只要自机与它们同一水平线就会转动撞过来，而中间就有白机×3、黑机×3，由外至内循环旋转，白机为逆时针旋转，黑机为顺时针，可用单击击破。再者会出现移动型激光发射器，分别在四方发射激光，开始为上下白属性激光，左右黑属性激光移动完一次后会反方向移动回去，激光属性相反变更，较好的回避方式是在激光发射器未出现前移动至画面最上方左端的入口往右边插入，只需要一直在画面最前端插入便可，但出现回转型的黑白机各×3 就要先击破才能通过，稍微注意的是墙上属性×3 的子弹和从下面升上来的白机×9，后方会出现一次左白机→×3 左黑机→×3；最后出现的是左白属性射击口×6 和右黑属性射击口×6、黑机白机黑机白机黑机白机、白机黑机白机黑机白机黑机、黑机白机黑机白机黑机白机，单发逐一击破；出了激光横射的这个关卡就会有黑机×12、白机×12 交替内外回旋的敌机群，黑白机共为逆时针旋转……



进入隧道，左右两旁是待机的敌机，首先为左白机×3、右白机×3，左黑机×3、右黑机×3、左白机左黑机左白机、右黑机右白机右黑机，先用白属性在左边（或右边）击毁 3 台白机待右白机启动直接迎击，刚好迎击完两旁的黑机就会启动，转黑属性，击破，黑白交替的机体出现释放[力之解放]，紧接着是自杀式战机白机←×3、黑机→×3、白机×3，再者在墙边依出现激光发射器依次发射激光，白属性×7，黑属性×7，白属性×7，黑属性×7，前方附带出现左白机×9、右黑机×9、只需要变换属性为白→黑→白→黑→就可简单通过，小心别被激光推到墙上去了；

快速通过 3 根立柱，将进入高速的死亡地带，不要单被眼前的穿梭的立柱难倒，将自机保持在画面中部以下，留意两边立柱出现的位置就没有问题了，之后会上下方出现自杀型机体，上方为白机，下方为黑机，自机以左右移动回避配合单击；紧接着是右白机←、左白机→、中间出现左白机×3、右黑机×3、左黑机×3、右白机×3，过了此段下方会出现无属性大型机体追尾，前方是黑白机交错 7 排，留意立柱两边的位置，边单击边躲避，右白机←×3、左黑机→×3，击毁此 6 机后下方的机体会撞上来，两旁的左白机×8 右白机×8，只有用[力之解放]比较方便了，无属性大型机体变为左白右黑属性，周围四点为白黑白黑的半诱导激光，以顺时针方向旋转攻击，攻击方式以先黑后白为住，当击毁一个发射器后主体就会发射黑白相间子弹，属性为先黑后白，再毁一个发射器后就转为连续 3 发同属性的黑白相间子弹，攻击方式为先用黑属性攻击主体左白的位置，吸收黑属性激光发射[力之解放]，再交替与白属性攻击右黑的位置，只要一直跟着主体和变换属性够正确，就不会撞上两边的障碍，很快就会解决掉。

BOSS 战前的是很多杂鱼机体，每击破一台就会变成两台，单击加点，没说的……

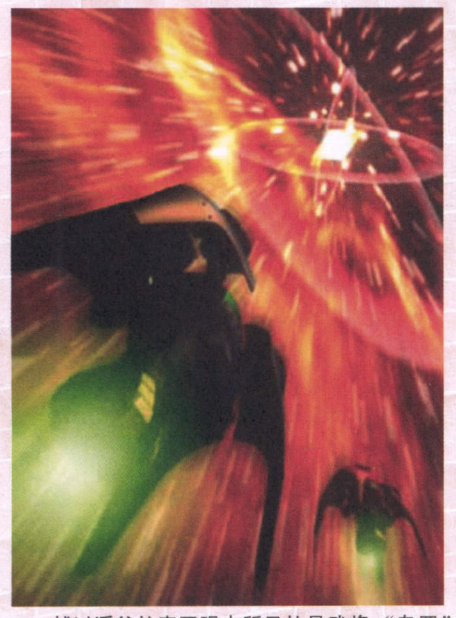
BOSS



大车轮状的 BOSS，分别为白机×7、黑机×以黑白黑白黑这样的交错式的 7 个围成圆型炮台，再添加十字型障碍，障碍有两个缺口出入，开始时炮台会作逆时针旋转，乘未旋转时移至画面左上

方（或者右上方）转为白属性付与白炮台前面以为白属性攻击黑炮台以产生两倍攻击力，依次击毁黑炮台为主，然而在击毁3个黑炮台后炮台和障碍会加快旋转，要注意追击炮台的同时回避障碍，当[力之解放]够3发时就尽快发射，炮台被消灭半数以上或则时间过了长中间的封印区会发出大型激光，分别是黑白黑白四个方向以顺时针旋转，车轮整体速度加快吸收到的激光快点释放掉，很快胜利的闪光就会来临。

CHAPTER4「现实」



越过溪谷的森罗眼中所见的是武将“鬼罗”率领的大部队。面对以具有压倒性的力量和体积著称的仫铁块『鸮』，天内导出的战略是，不进行接近战而破坏数个弱点部。

如主题一样，这stage可是最惨烈的，一开始便是似乎无尽的敌机，左白机→×9、右黑机←×9、左白机→×3、右黑机←×3、左上黑机→×3、右下白机←×3、左上白机→×3、右下黑机←×3；尽量以左边先出现的机体为攻击目标，下方的敌机用[[力之解放]攻击；

到达下方的炮台领域，中央的炮台会以12个攻击点发射弹幕，弹幕的攻击方向是白弹幕顺时针旋转，黑弹幕逆时针只需按弹幕的旋转方式来回避是无须过多转换属性的，敌机出现的左黑机→，右白机←的形式围绕者中央炮台旋转，通过后炮台就会停止射击收缩周围的护壁，在护壁口攻击外端的白属性战机，当护壁打开时，炮台就会再次射击弹幕，从画面右上端吸收白属性弹幕跟着炮台逆时针旋转到左下端，敌机旋转的方式是白机×3、黑机×3，逆时针旋转，黑机×3内侧顺时针，黑机×6、白机×3、黑机×3、白机×3、黑机×3、白机×9、黑机×6、白机×3、黑机×6、白机×3、黑机×3、白机×3；

到此护壁都会自动爆破，中央炮台会以12发黑白相交半诱导式激光攻击，先到画面最左上角处跟着炮台逆时针旋转在与白属性激光接触之前离开再转换白属性吸收白属性激光释放1.5次[力之解放]左右就可通过；

接着版面会停止卷轴，四角将会出现黑白属性×3的机体，它们会反复的以90度角左→右→左→右→的方式慢慢向中心移动；

到达要塞下方，两边出现炮台发射口，分别有小型炮台在里面移动出来，左右来回可轻易躲过，过后上方会伸出两炮台，左黑炮台，右白炮台，先转黑属性击毁右边的白炮台，再移到黑炮台前攻击，击毁后释放[力之解放]击毁下方两个黑炮台，再以白属性到最下方攻击两个白色炮台。

过了移动炮台地带，移动自机至画面右下角击毁战机便可到最后进入BOSS战前会有12台白机包围在中央变射击变向下移动再转出包围，12台黑机也是如此。

BOSS



此BOSS的弱点在中央的核心，要击毁它便要先把保护它的4层闸门解除，以一个闸门为主目标，闸门的属性为白黑白黑，因BOSS会作逆时针旋转，开始就要到左边的空位以黑属性攻击左上角的闸门，下次以白属性打开第二层，同样的方法打开剩下的2层闸门就可直接进入闸门之内攻击，核心是白属性的，最好用黑属性攻击，但要小心有白属性激光射出，所以攻击至出现激光就要以白属性防御，小心不要被冲出闸门，或者在激光发射前便以黑属性发射[力之解放]。

CHAPTER5「轮回」



这是最后的stage了，可以说是本作最爽快的stage，一开始会出现大量杂鱼，全是白属性，可以很爽快的击毁它们，只要小心不给撞上就基本无事了，不要储存[[力之解放]]，尽情挥霍吧；然后出现左白机×9、右黑机×6、再者以攻击状态出现的白机×12包围自机，黑机×12包围，白机×12包围，只要在中央吸收子弹再释放[[力之解放]]，左白机→×3、右黑←×3、左方出现的是略大型的敌机，发射诱导型激光，转白属性击破后立刻转黑属性击破右方出现的黑机×3，之后是上白机←×3、下黑机×3，击毁左边白机×3再释放[[力之解放]]击破下黑机×3，最后是3台大型白属性机体，狂发弹幕~，转白属性吧。

直入巢穴，展现在眼前的是巨型堡垒……属性分别是黑→白→白→黑，上方攻击的均是黑→白→白→黑，左右两方是无属性激光发射器，各黑白相交×8。

先在中间击毁白色属性的蛇头（？）向下移动躲避两方的激光立刻转换属性击毁右方或左方的黑属性蛇头，爆~

爆了之后堡垒就会变身为一黑一白蛇头，左方为黑色属性攻击，右方为白色属性攻击，蛇头还会放出相应带激光的蜈蚣，蜈蚣是有两种属性，头是无属性，身体是属性激光，最多为黑机×2，白机×2，解决的方法是尽量把蜈蚣拖远一点，然后再以反属性来攻击蛇头；再爆~

再者是最后的形态了，一个悬空的堡垒左上方和右上方，会发射黑白属性残弹，两边分别是不断变换属性不断发射[[力之解放]]的发射器，这里没什么特别技巧可说，反应是很只要的，冲前不断攻击不断变属性不断发射[[力之解放]]，然后不断的爆炸。

BOSS

终于进入最后的BOSS战了，在规定100秒内，不可攻击，惟有回避，BOSS主体先会发射激光，白属性激光×4，黑属性激光×4，白属性激光逆时针旋转，黑属性激光顺时针旋转，再者是变化为激光×6附加黑白弹幕圈，顺序是黑属性弹幕逆时针攻击之后是白属性弹幕顺时针攻击；躲避到时间完毕后大家慢慢欣赏那略带悲哀的结局吧。



——传说中的破坏与解放之翼，终于贯穿了黑白色的绝望天空！他的名字叫“斑鸠！！”



新款SC颜色决定！

万代SC终于决定11月登场，而且是在业界中开天辟地地使用了网络投票推选颜色的方式。



第1位
【クリアブルー（透明青A）】



第2位
【クリアブラック（透明黑）】

经过在9月20日——9月30日的评选活动后，5号透明青A与8号透明黑从待选的8种颜色中脱颖而出。在总共5000多票的推选中，占据了前两位的位置，而万代公司更不会忘记在众多投票者中抽选出100名幸运者并给以奖励。同时在网络上披露了两款SC游戏，分别是以《犬夜叉》和《海盗路飞》为创作原型。

刀锋上的决斗

由METRO 3-dimensionJapan即将于11月29日在GBA上推出的《DUEL BLADES》，故事设定上与3D格斗名作《魂之利刃》有几分相像。





公元前150年，15名身手各异的斗士从世界各地聚集到汗帝国，为了夺取帝国武斗大会优胜奖品、一把蕴藏着特殊力量的神剑赌命战斗。

游戏中除了有街机模式、时间模式、生存模式外，也支持连线对战。

GBA《KOF》大会二度开战

预定于2003年1月1日在GBA上推出的《KOF EX2~HOWLING BLOOD~》，将废除过去系列所使用的点数制，改采用“判断系统”（JUDGE







SYSTEM）。这个系统是依照玩家获胜时的剩余时间与打倒对手、战胜所用的连续技、本身所受伤害等要素来计算点数，玩家可以通过储存点数让游戏角色升级，达到最高第八等级时，该角色就成为“大师”，此时不但可以使用消耗3格气值的“大师模式”，在此模式下的一定时间内，还可以尽情使用超必杀和MAX超必杀技等。就算玩家只玩一下也都能收集到点数，因此对格斗游戏不在行的朋友，也可以成功升级。

《鬼眼狂刀》肆虐GBA









在国内也有大批FANS的日本人气漫画《鬼眼狂刀KYO》，现已被改编成GBA游戏，预计12月27日发售，游戏类型是ACT。B键攻击、A键跳跃，在恰当的时机可以使出漫画中的强力必杀技，威力之大达到了瞬间秒杀对手的地步。忠实再现了原著主人公“狂”的强悍。

新型GBA日本11月上市？



任天堂正在制作的新型背光GBA主机，如今又有新消息公布。新机型除了有附盖子与背光外，在充电上也会改成类似手机的方式。目前预定11月在日本发售，美国为12月，欧洲则是明年2-3月。近日网络上也有一张新型GBA主机图在流传，但没有得到任何官方确认。

GBA上的《召唤之夜》



曾于PS上推出两代的RPG《召唤之夜》，在将要于PS2上推出系列第三作之际，决定于2003年在GBA上推出一款名为《召唤之夜：Craft Sword Story》的新作。游戏类型仍然是RPG，沿用了PS系列的战斗系统，玩家可以从两名主角中任选其一开始游戏，当然也少不了系列最大的特色召唤兽战斗。

美国英雄Iron Man现身GBA



玩家熟知的美国英雄Iron Man将正式在GBA上现身了。在这款由Activision开发制作的2D横向滚动条动作游戏《Iron Man》中，玩家将化身为身怀异能的超能力战士Iron Man，运用自己独特的能力向敌人挑战。

《爵士兔》大闹GBA

以PC游戏《Jazz Jackrabbit》中的绿兔为主角开发的GBA动作游戏《Jazz Jackrabbit》，预定将在北美第四财政季度上市。

ソニックアドバンス2

拥有 2D 游戏最高速度感，地图为前作 6 倍的超强动作游戏——GBA 版“索尼克冒险 2”已正式发表。游戏画面自然不用多说，而新加入的女性角色“库丽姆 拉彼特”则不得不提。她的身边总伴随着一只小精灵，两者形影不离。在遇到敌人时，库丽姆便会指挥小精灵进行攻击。除了新角色外，“索尼克冒险 2”中还添加了全新的迷你小游戏。绝对是“索尼克”FANS 独一无二的选择。

库丽姆 拉彼特

与精灵为伴的少女，擅长指挥精灵向敌人发动攻击。性格活泼直白，纯真无邪。讨厌爱哭的人，更讨厌为别人带来麻烦的人。酷爱运动，意志坚韧，从不会在男孩子们面前服输。虽然身为女性，但却拥有异常强烈的正义感。她与索尼克等人素不相识，没有任何关系。



出众的画质

从掌机游戏的角度来说，“索尼克冒险 2”的画面素质堪称极品。角色动作复杂多变，脸部表情皆可清晰表现。景物色彩搭配适当，刚柔有序，给人以舒适的感官效果。









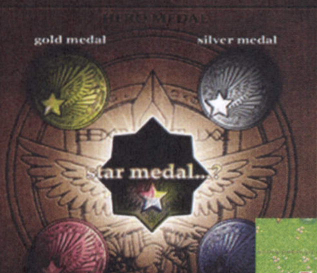
地图

本作的地图数量是前作的 6 倍，地图中设有各种机关。其中弹簧、尖锥等设置为传统机关。空中转向器和轨道滚筒则为本作中加入的新机关。

风之克罗地亚－传说的徽章

NAMCO 公司的著名动作游戏“风之克罗地亚”的最新作再次降临 GBA。画面形式从前一作的横版卷轴进化为模拟 3D 效果的斜 45 度视点。而且，克罗地亚将使用武器来与敌人战斗，直至将其消灭。本作中，还加入了大量的 RPG 要素，使得游戏更具吸引力，可玩性更高。





重要道具—英雄之徽章

闪烁着耀眼光芒的徽章，是许多人做梦都想得到的“英雄之证”。在七个不同的领域中，存在着七枚不同颜色的“英雄之徽章”。谁能够将七枚“英雄之徽章”集于一身，便可以成为世界上最伟大的英雄。收集这七枚无价之宝也正是克罗地亚再次踏上冒险旅途的原因。



丰富的情节

因为 RPG 要素的导入，所以本作的情节可谓异常壮大。游戏中时常会即时插入大量的情节特写画面，主要以角色对话的形式来交代故事的发展。

已知武器介绍

1、激光剑：近身战中能够发挥超乎想象的惊人威力，绝大多数杂兵可一击必杀，是克罗地亚的常规武器。

2、能量撞击球：将以特殊金属制成的撞击球安装在一部发射装置上，而发射装置的令一端则与克罗地亚的手臂相连接。左右臂安装了相同的装置，因此，可以同时发射两枚能量撞击球。





七大冒险舞台

本作的冒险舞台包括克罗地亚居住的风之村“布利卡鲁”、海、古代遗迹和王城等七大领域。每一个冒险舞台都拥有自己的显著特色，克罗地亚的任务是探索这七大领域，不断成长，直到成为真正的英雄。

画面大幅度强化

回想 GBA 首部“风之克罗地亚”作品是一款纯粹的横版卷轴游戏，玩家们只能看到克罗地亚的侧身像，而且角色只能以四方向（上下左右）进行操作。今次，画面全面变更，改为斜 45 度视点。不单使画面更具立体效果，而且，令角色的移动更加自由多变……





文/TAKO 责编/惊寂

系统介绍

印笼中的菜单:侍(サムライ)--- 察看侍自己的资料,成为侍之后才可使用

刃 (ヤイバ)--- 察看侍的同伴的资料,成为侍之后才可使用

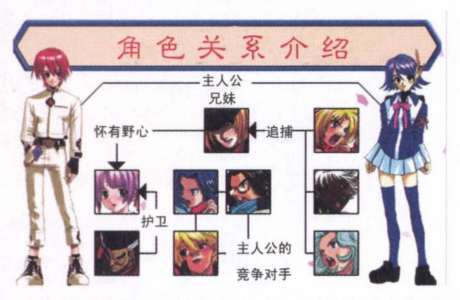
秘 --- 察看各种秘密事件,得到秘密手帐后才可使用

EX(エクス)---エクス的图鉴,发现后即可记录其中

百科 --- 百科辞典,有了百科软件后才可察看

カバン--- 检查和使用道具

记录 --- 记录进度



侍:手持星剑的星战决斗者,当决斗者的友人发自内心地期望成为决斗者的力量时,决斗者会把友人坚信胜利的强大霸气具现化做成星剑,在决斗场地"圆卓"中使用。持有星剑的人就是"侍",而化为星剑的人被称为"刃"。

战斗:上方红色槽是侍的霸气,变成0后战斗失败,装备中的刃信赖度半减。下方绿色槽是刃的霸气,有的招数会造成消耗,刃边上的星标是持有刃的个数。竖着的槽是同调率,是拔刀中的刃与侍之间心灵相通程度的表现,攻击敌人后上升,达到100后可使用奥义。

战斗的指令:

斩:进行攻击

歌:类似于魔法,要得到乐谱

药:使用道具

拔:换下手中的星剑

逃:脱离战斗,强制战斗时逃跑不能

游戏小窍门:

按住B可使对话速度加快

刃之间的属性相克:土克水,水克火,火克风,风克土,爱属性对另四种属性没有相克关系。

动物系的刃达到100段后会让玩家选择是否进化。

故事攻略

其乃超越自身之证也!然!觉醒之刻即在今朝!汝,拥有将生命交与完全信赖的友人之勇气否?拥有为了保护所爱之人而直面真实的觉悟否?然则以自身之手将友人之霸气化为星剑拔刀吧!其乃真之勇者"侍"之证也!将灿烂之刃于心中重合,则天定之命运亦可超越也!

樱国

樱树。一位小姑娘站在樱树下啜泣,忽然她发现旁边有人,这时开始进行主人公的各种设定。主人公初始的名字叫作"本田正宗",还算比较酷,就不改成TAKO了。可小姑娘忘了自己的名字,选择(……泣き虫〈看你满脸泪痕就叫爱哭虫吧〉或……ウザキ〈眼睛都哭红了,叫小兔子好了〉)。之后选择(仆の……〈我最喜欢的花的名字〉,贵女に…… 〈与你最相配的花的名字〉),不管选哪项都会起名为"サクラ(樱)"。樱却说出莫名其妙的话:"大家都消失了,你也是,还有我……拜托!请你一定要保护我!除了你



没有可以依赖的人了!"选择(頼まれたら……〈没法对拜托自己的人说不〉,このまま……〈不能置之不理〉),(贵女は……〈我会守护你〉,サクラは……〈我会守护小樱〉)。作了约



定后,小樱高兴地给了主角"白之魂的乐谱1",并说一定会来找他。

"又是那个不可思议的梦吗"正宗从梦中惊醒,望着屋中的乐谱喃喃自语道,马上又进入了梦乡。第二天清晨,一个忍者样的大叔在四处察看着什么。一位可爱的小妹跑到了东樱都的南门,对樱都的美丽感慨了一番后,叫出了刚刚的大叔"暗椿的リンゼ(临是)",据他报告,敌对的秘密结社"ムラクモ(丛云)"的追兵已经被甩掉,找到这里还要两三天时间,并称呼小妹为"眠之姬サクラ"(小樱!)。小樱说要去取回乐谱,临是则去联络托卡大人寻找坏掉的穿梭机的代替品,约好在一文字空港回合。都厅4F,主角被妹妹カグヤ(辉夜)的钢琴曲叫醒,选择早餐(サンドイッチ〈三明治〉,糖花〈トーカ〉),之后得到辉夜送的生日礼物 "樱国百科第一卷"。在床边可看到父母的照片,银之腕的シバ希巴(シルヴァーン)和大闲者トーカ(桃华),床头柜

辉夜
AGE : 12
SEX : FEMALE
BLOOD TYPE : A
HEIGHT : 152cm
Kaguya is Masamune's sister and adores him.She is involved in fighting with the association "Murakumo" which Akira commands.
KAGUYA

翻出辉夜的"恋のバイブル(恋之圣典)",冰箱里找到糖花。从二楼的事务员手中得到母亲桃华



送的13岁生日礼物"印笼",并被拜托尽可能帮助叫小樱的女孩。得到印笼后按下START键即可调出菜单,回到4F发现戴着结晶石的小樱在自己睡得正香,选择(ちょっと……〈稍等〉,起こす〈叫醒她〉),不选叫醒她的话是不会自己醒来的(眠之姬还真不是白叫的说……)。小樱问是否还记得她,说遇到正宗好像在做梦,让拧她的小脸一下,选择(优しく……〈温柔的拧〉,强く……〈用力拧〉)。用力拧了她之后,小樱问正宗要梦中给他的乐谱,那是"白のガイスト(白之精神)"四页中的一页,完成的话会产生拯救世界的力量,现正被恶之结社丛云所追寻。为了正宗的安全,小樱想要回乐谱。选择(返す〈还给她〉,返さない〈不还〉),反正一定要还,还是痛快点儿吧。之后选项(案内する〈带她去空港〉,案内しない〈不带她去〉),有谁选不带的向他





表示敬意。带小樱到地图右方的空港，临是已经等在那里了，穿梭机还没来，带小樱在城里四处逛逛。先去了民家一二，医院和大厦，在便利店，选择汉堡包的味道是（おいしい〈好味〉，まずい〈难吃〉）用仅有的300圆买汉堡给小樱，得到她的回礼“糖花X”。到关东七天流星战道场，观看辉夜的星战比赛。出了道场，去到空港，发现临是不在那里，到都厅找他。3F，临是正与暗椿的下忍对抗丛云亲卫队，但寡不敌众，世界树被毁。“穿梭机永远不会来了！”伴随着冷笑“丛云的アキラ（晶）”带领手下出现在正宗面前，正宗发现他居然很像自己的父亲！身负重伤的临是冲上来保护小樱，轻易打倒了亲卫队，但晶的实力只能用恐怖来形容，影之世界最强的临是在他面前也是不堪一击。晶逼迫小樱交出乐谱，还要带走她并说知道小樱自身的秘密。正宗为了守护小樱勇敢地冲了出去，一击之下就被放倒，小樱也被亲卫队捉走。晶把下一个目标定在了正宗母亲所在的青森。

临是醒来后救起了正宗，梦境中正宗见到一名叫作トキオ（时御）的孩子，自称是受小樱父母之命而关照着她，希望正宗能协助他守护小樱。一文字医院2F，正宗醒来，看到电视中晶在宙樱都向全世界发表统治宣言，要人类全部退到地球之外。临是出现，联络自己的旧友希巴对抗晶，并把侍之证“剑章”交给正宗，与他展开练习战。战后从临是那里挑选一个刃，临是则赶去青森的桃华那里，正宗也要经过长野，仙台去向青森。先去民家的冰箱拿到不少バナナ（香蕉），去供奉给地藏，以后会有好事发生。在都厅2F阻止侍切



腹可得到长野隐藏道场的情报。刚要出城遇到了コテツ（火神虎澈），进入星战。战斗很简单，使用斩击就可获胜，之后对他的质问“你的目的是?”选择（君と同じ〈与你一样〉，君と违う〈与你不同〉）。不管怎选他也会把正宗认作宿命的对手，然后往长野走去。出城后会发生踩雷式战斗，受伤严重的话可回到医院免费治疗。途中还会发生与“武藏锹形的カケル”强制星战。

到达长野后，遇到サキ（佐佐木早纪），选择（信用……〈相信她跟着去〉，警戒……〈戒备地跟着〉），来到国际秘密管理委员会“アサガオ”（朝颜）。在那里得知古老的传承“银之腕的侍驱赶走一切的黑暗”和负责调查各种秘密的樱国三大忍部暗椿，暗牡丹和暗彼岸，而早纪居然是暗牡丹的副首领，她拜托正宗去调查银腕之侍的秘密，选择（协力する〈帮忙〉，协力しない〈不帮〉），总之是会帮忙。得到秘密手帐后，谍报部员发现D3区有神托反应，在温泉宿屋的边上。进入右上的温泉宿屋，与巫女ユリカ交谈得到神喻“双生子的使者相聚之时，滂沱大雨也会停止”，



这时早纪进来说这个秘密与大雨有关。正宗在长野四处调查，发现忍者屋敷前的石像有一个是狐狸而另一个是猴子。回到东樱都都厅找ウンカイ购买“狐狸的石像”，之后再到长野的忍者屋敷前调查右侧的石像，把猴子石像与手里的狐狸石像交换，大雨立刻停止了，早纪也跑来叫正宗去参加星战委员会公认的星战斗技场小圆桌。与温泉旁新出现的人（?）交谈可得知调查3号石碑能进入隐藏道场。在小圆桌会遇到狱心流师傅レンタロウ，集到3体以上的刃后才可与其交战，胜出可获得“龙眼之术”。收集刃的方法可以到温泉去询问虎澈，得知在村外行走时，流浪的EX会袭击侍，遇到想收为刃的EX时就使用歌唱术收得。虎澈还送给正宗乐谱“必杀 爱的闪光”，在道具栏使用后可修得歌曲。收集到3本以上的刃后，战胜レンタロウ得到“龙眼之术”，可以在黑暗中看清道路，这下可以通过黑暗的洞窟去往仙台了。在洞口与冒险野郎ガイ强制星战。通过洞窟到达仙台，与路边的シユウ交谈会进入战斗。这时，另一方，劫持了小樱的晶叫出了手下“邪眼的オボロ（奥波罗）”询问青森的情况，奥波罗的手下已经攻下了青森，“青叶的御柱”也被他们发现，桃华可能也在那里。晶派奥波罗去青森抢夺乐谱，自己则留下迎战银之腕的希巴，并以卑鄙的手段获胜，临是及时出现将希巴救走。

在仙台，正宗来到小圆桌向月影流师傅十兵卫挑战，但与他的交战条件是拥有自己的剑术奥义。出门询问虎澈，他会告诉正宗奥义书的制作方法：所有道场都有制作奥义用的隐藏房间，调查卷轴即可进入。将自己持有的剑术卷物组合起来就能做成奥义，但会受到技量的限制，技量的数值等于玩家十位数的等级数，最大为6。合成奥义再次挑战十兵卫，胜利后得到“龙腕之书”，可以用怪力排除路上的障碍，这样就可以去往青森了。战胜空港旁的バニラ芭尼拉她会加入成为刃。

在前往青森的路上，正宗发现了路边的一个宝箱，打开之后竟从里边蹦出了一个奇怪的老头，进入强制星战。战胜之后他会问玩家的姓名，选择只告知名字或全名。告诉他后发现他居然认识正宗的父母，原来他就是曾和希巴与桃华并肩作战的“一文字 一（ハジメ）”。他正在前往札幌的途中，那里来了一位来自德国的歌姬“圣之魔女 菲”，他大老远跑去就是为了听她的演唱会，说完就大笑着走了。一进青森正宗就听到一声惨叫，原来是“轰鬼的コダマ”在追赶着一个小姑娘，这么好的英雄救美机会当然不能错过，进入强制星战。打败轰鬼后小姑娘向正宗道谢，并告诉他青叶的御柱已经被丛云的军势所围困，桃华也被困在了里边。在村中温泉宿屋下有一个通往御柱的洞窟，但被丛云的势力看守着，说完她也去往村民们避难的青札的洞窟。在宿屋2F看到受伤的临是，早纪出现说临是因为与丛云的大干部奥波罗作战而受到重创，需要休养一阵。走进地下通路，遇到虎澈，他说出了自己的身世，这个金发小子竟是火神临是的儿子。丛云的干部奥波罗打败临是后进入了御柱，虎澈在这里等着是为了阻止正宗送死，选择（家族を……〈怎么能眼看家人被杀呢！〉，逃げたら……〈逃走的话



就什么也无法守护〉），进入强制星战。突破洞窟后来到御柱前，那里已经集结了大批的丛云士兵，注意回复霸气，干掉5只轰鬼后进入御柱。御柱内，正宗被敌人包围，危急之时，银之腕的希巴前来解救，一招奥义“银河流星雨”将敌人全部收拾。但希巴在来之前就受了伤，他决定在这里阻挡敌人，让正宗去救母亲，他的朋友キンジ与援军马上就会赶来，还交给了正宗“歌唱术奥义银河流星雨”。得到父亲的奥义，正宗向里冲去，受到伤害后可以到希巴那里回复。一路干掉无数阻路的敌人，正宗在最上层看到了自己的母亲大贤者桃华，邪眼的奥波罗正在逼她交出乐谱，这时虎澈赶来说出奥波罗是自己的姐姐，他要劝说奥波罗改邪归正，但被姐姐打倒。之后奥波罗要来对付正宗，希巴代替正宗接下她的攻击，可是以受伤之身终究不是对手，临死之前将银皇家一子相传的禁断之力“银之腕”传给了正宗，让他超越限界成为天人！正宗在桃华的帮助下得到希巴化身的结晶石，选择（友を护る……〈希望得到能保护亲友的光之力〉，敌を灭ぼす……〈希望能得到消灭敌人的暗之力〉），选择天之力会成为天人长出白翼，选择暗之力会成为魔人长出黑翼。正宗继承父亲的意志成为“银之腕的正宗”，与奥波罗展开战斗。奥波罗能力较强，而且带有三名刃，注意刃之间的属性相克，战胜她后，正宗认为父亲也不会希望自己复仇而放奥波罗一条生路。奥波罗逃走后，桃华告诉正宗，青叶的御柱是宙樱都御柱的复制品，而丛云占领宙樱都就相当于征服了世界，因为宙樱都的御柱对世界是十分重要的。制御御柱的是ノルン，青森的ノルン虽然是旧式的，但修复之后还有可能恢复朝颜的运作，那样就有可能对抗丛云了。说完桃华就对世界树施展了宇宙终极无敌爆热机械修理大法——猛踹，机器居然就好了，正宗冒出很大的三滴汗……桃华还说出了小樱的身世之谜，她是掌握着“绝望之夜”关键的存在，而绝望之夜是银皇家传说中的世界末日——“当天空中的世界树下沉睡的少女觉醒之时，世界被丛云所覆盖，绝望之夜，降临”。天空指的是高天原的宙樱都，世界树是御柱，而在御柱最上层沉睡的小樱则是传说中的少女，本来是被保护在宙樱都桃华的研究室，但一年却突然觉醒了，第一句话就是“我叫做樱，我想见正宗”。那个创建丛云的晶好像知道小樱的什么秘密，因此一定要在他毁灭世界前救出小樱！说完桃华把“白之魂的乐谱2”交给正宗，并让他去到札幌，欧洲的歌姬菲昨天到了那里，她的歌有着不可思议的力量，可以让听到的人得到心灵的治愈，肯定是使用了白之魂乐谱的歌词，为了防止被丛云抢走，必须尽快与她取得联系。

正宗匆匆离去，遇到了被丛云士兵包围的修罗王キンジ（金时），金时轻易干掉敌人后，亲热地过来和正宗打招呼，原来他是正宗的很远很远的（光是关系就说了两页……汗）远房叔叔。金时看到正宗身后的翼就明白了一切，他说希巴原来也有一双美丽的白翼，但为了守护妹妹ロゼ（萝赛）而失去了，并告诉正宗可以穿越青森的洞窟到达札幌。但洞窟中的桥被丛云破坏了，只有在青森的小圆桌中胜出，获得“水龙之术”才能通过。回到青森，找到小圆桌的恐山宙条流师傅ツキコ（月越），他的挑战条件是带有信赖度80以上的刃，如果信赖度不够的话带刃出去多打敌人就能提升信赖度。战胜月越后获得水龙之术，可以在水面上行走，被水淹没的洞窟也可以通过了。

进入青札洞窟，在水边的突出点按A可用水龙之术通过，通过洞窟来到札幌。看到菲的演唱会馆——教会前聚集了很多的人，交谈得知丛云的士兵好像已经潜入，虽然菲是欧洲最强之侍，但正宗还是有些担心，冲进了教会。在教会里正宗又遇到了菲的狂热fans一文字 一，他拜托正宗一定要救出菲。但是道路被坚硬的大冰块阻住了，只有使用“龙爪之术”才能破坏掉。选择是否帮他，得到他赠送的严岛荒波流奥义 金刚尘，选择（连れて……〈带上他〉，置いて……〈让他等着〉）。一文字不管怎样也会跟着，但没走几步就扭到了腰，把他扔在这里就好。正宗出了教会，来到小圆桌挑战DJクラアク（克拉阿卡），但首先要修得3曲以上的歌唱术，如果不够就赶紧去杂货店买吧。这个家伙装备了六个刃，如果实力不强的话将陷入苦战，最好使用贯通属性的招式直接攻击侍本身。战胜后得到克拉阿卡的签名，并学到“龙爪之术”，可以将接触到的物体破坏掉。有了新的能力，正宗再次闯入教会，破坏掉2f的冰块向前，一路干掉拦路的丛云空军“稻妻（闪电）的マドカ”，上到5f见到圣之魔女菲正与“红莲的ユウキ（松平勇姬）”在争论着什么。原来勇姬听说菲是很强的侍，一定要跟她比试一下，而菲却说没有时间理她，勇姬提出把丛云的士兵打倒这样菲就有空闲了，但菲仍说没有跟她比试的理由。这时勇姬说她持有白之魂乐谱的一部，要以乐谱为赌注挑战。菲认为勇姬与丛云的目的是一样的，愤然接受挑战，因为她的目的是要打倒晶拯救世界，就像12年前拯救世界的圣女萝赛那样。最终还是菲技高一筹，战败的勇姬非常爽快的交出了“白之魂的乐谱3”。刚要离去，勇姬被菲拦住问她的身份，她自称是圣女萝赛的关系者，而目的则与菲相同。勇姬走后，正宗来到菲面前，马上就被她看出已经不再是人类，就像银之腕的希巴一样。在知道希巴去世的消息后，菲很震惊，并问正宗是否会就任次期皇帝。原来正宗一直不知道，自己是拥有高天原天人大帝国的皇位继承权的人。选择是否为了乐谱而来，这时一文字冲了出来，菲称呼他为爷爷，并质问他这个大勇者为什么变装来到这里。一文字解释说是因为太担心菲才游过大海来看她，还说有一位金发小妹把这一带要来劫持菲的敌人全打倒了。之后一文字向正宗自我介绍，他是与桃华并称樱国三杰的一人，大勇者ハジメ。选择是否与菲一起到宙樱都打倒晶（一绪に……〈一起行动〉，别行动に……〈单独行动〉）。选共同行动后，菲说她已经攻略下了德国的5个小圆桌，让正宗到名古屋去，挑战星战美国大会优胜纪录保持者エツジ（刀刃）。下到教会一层，又遇到了时御，他说已经趁晶不备从宙樱都救回了小樱，现在小樱正睡在礼拜堂里，正宗急忙冲进教会一层的礼拜堂。小樱果然躺在礼拜堂中，醒来之后见到正宗她高兴得不得了，又以为自己在发美梦，





让正宗来掐自己一下，选择（优しく……〈温柔的拧〉，强く……〈用力拧〉）。用力拧了她后，小樱才知道不是做梦，但很快又与菲吵了起来，让正宗不知如何是好。突然，丛云的晶出现在大家面前，菲与他展开战斗，被晶轻易打败，乐谱也被他抢走。晶拿了白之魂的乐谱4但没发现她身上有两部乐谱，之后又来找正宗夺取乐谱，选项（乐谱は……〈绝不把乐谱交出〉，なら……〈那就来决一胜负吧〉）。虽然正宗继承了银之腕，但还是被晶一击打倒，乐谱2和小樱也被夺走。

在一文字医院正宗醒了过来，得到菲给的去到名古屋的穿梭机票和白之魂的乐谱3。进入空港，来到名古屋。找到小圆桌的神童流师傅刀刃，这次他的挑战条件是要收集100枚徽章，要到游戏中心去赢得，如果嫌麻烦的话可以直接去买100枚。打败刀刃后他会授予正宗龙飞之术，可以跳上一些不高的山坡。刀刃还告诉正宗，从东



樱都地下街最下层的“青之鸟居”可以到达宙樱都，但一定要小心晶的强大实力。

正宗正要赶往东樱都，在名古屋的出口处遇到了勇姬，她自我介绍说是金时的女儿，正宗的表妹。金时也从道场走了出来，原来他也败给了晶，而得到唯我流免许皆传的勇姬希望正宗能协助她打败晶，选项（协力する〈协力〉，远虑する〈算了吧〉）。之后为了测试各自的实力，进入强制星战。勇姬的刃攻防都较强，可先以状态属性攻击使她陷入不良状态。获胜后勇姬会先去宙樱都等待正宗。

从右下方出了名古屋，正宗通过“远相模的洞窟”回到东樱都。一进东樱都，早纪就出现告诉正宗辉夜被奥波罗绑架了！奥波罗现在可能带着辉夜通过地下的鸟居前往宙樱都，如果鸟居被破坏的话就没有办法去到宙樱都了，一定要赶紧阻止她。为了救回妹妹，正宗急忙通过空港旁的入口赶往地下街。在地下街会遇到大批的丛云海军“龙卷的オトヒメ（乙姬）”，走左边的通路敌人较少。到了最下层，正宗看到了劫持辉夜的奥波罗，但辉夜被奥波罗以邪法控制，向正宗展开攻击，进入强制星战。辉夜有 5 个刃，可以以贯通系攻击来对本体展开攻击。战胜后正宗打破邪法，救回了辉夜，辉夜也成为了正宗的刃。

通过“青之鸟居”，正宗来到了宙樱都。出了鸟居，上方就是大圆桌，而强敌晶正守候在那里，选择“OK”就可进入。勇姬与菲赶来帮忙，虎澈在修得火神七天拔刀流最终奥义后也加入讨伐晶的队伍。进到大圆桌内，晶与小樱在里边，奥波罗出现报告说已经通过世界树把全世界的的中继连在了一起，晶让她放出最后的全球直播。晶转向正宗，告诉他们这里是星战的最高场所，败者会变为结晶石成为胜者的食粮，在这里战斗要有赌上一切的觉悟！随即他通过电视转告所有地球人，集结在这里的是最后的挑战者，现在他要把正宗他们全部打倒，来证明自己是最强的存在！他还扬言要毁灭地球上的一切生命体，让暗之云将地球完全吞噬。勇姬，菲和虎澈上前挑战，但都败下阵来，对正宗战时，奥波罗变为刃使晶的实力更强。这一战非常困难，晶本身的能力就很强，再加上带有 5 个刃，是十分难对付的强敌，要先使其变为不良属性，再注意刃的属性相克，小心应付才能获胜。

经过浴血奋战，正宗终于将晶打倒，晶与奥波罗双双化为结晶石。正宗得到了他们两个的结晶石和奥波罗的日记，还拿回了被夺走的乐谱。这下凑齐了 4 部乐谱，完成了“白のガイスト”。就这样，随着晶的野心的覆灭，丛云这个秘密结社也完全崩溃了。3 天之后，小樱等 4 人在医院静养，桃华正忙于世界树的修复工作，她向正宗要走奥波罗的日记，想调查一下晶与丛云的秘密。桃华走后，虎澈最先醒来，叫嚣着什么“小樱决不会让给你”，在小樱清醒后还说出“我是为了你的笑脸而战的人”之类肉麻的话，正宗在一边后悔不该救他……之后就是制作人员表，不过别急，冒险还没有结束……

看过制作人员表后，会问你是否要记录，选择是，则回到标题画面，选择そして……（然后），进入真正的结局。正宗又置身于樱树之前，突然出现了一名叫作エス（爱斯）的少年，说已经等他好久了，这里是正宗的心中，爱斯则是另一个正宗！他要让正宗知道“银之腕”的真正力量：他们的祖父拉德不忍让自己重要的朋友冒着危险成为刃，所以创出了将心中的另一个自己“爱斯”做成刃来拔刀的方法，这就是“银之腕”！如果正宗能战胜爱斯，就可以使他成为自己的刃，进入强制星战。获胜后，银之腕真正觉醒。爱斯还说他能感觉得到，“绝望之夜”觉醒的日子已经近了，而且只凭他和正宗是无法战胜绝望之夜的，只有以众多伙伴的信赖与勇气成为真正的勇者“侍”才能获胜，说完就变为了刃。正宗醒来后，发现勇姬一直也没有清醒，金时说她可能梦到了母亲圣女萝赛。萝赛是希巴的妹妹，金时的妻子，在过去的战斗中把自己变为了结晶石来封住绝望之夜的力量，勇姬就是因为在梦中收到萝赛世界灭亡的警告才出发寻求拯救世界的方法的。出了医院，正宗来到大圆桌找虎澈，虎澈向他要姐姐奥波罗的结晶石，选择给或不给。交给他后，他说自从三年前母亲死后就再也没见过姐姐幸福的笑脸，他的母亲是八大银皇家的大蛇族的皇女，嫁给没有地位的父亲后受到很多非难，姐姐也在三年前作为族长候补被带回了银皇家。虎澈认为血缘与人种并不能决定什么，就像正宗拥有天狗族的血脉就可继承皇位是不合理的。正宗听后默然无语，虎澈也说让他一个人静一静。出了大圆桌，临是出现感谢正宗救了小樱。

与各位同伴交谈后，正宗走进了宙樱都最上方的“宙樱的御柱”，转来转去到达最上层，看到樱树下的小樱，她说最近一直在作一个美梦，梦到刚到东樱都时正宗带她观光时的事情，那时她最幸福的一段时光。正宗听后出现选项（まだ东樱都……〈再去东樱都约会吧！〉，一绪に……〈和我一起住在东樱都好吗？〉）13 岁的孩子说这种话……大汗！小樱因为太幸福了，又开始问了“我是不是在做梦？”。选项（片方の……〈使劲掐她一边的脸〉，两方の……〈使劲掐她两边的脸〉）。小樱说要去做准备，正宗先到下边等着。从研究室下来，勇姬急匆匆的赶来问小樱在哪里，说她现在很危险，母亲的结晶石已经快失去力量了，然后就跑了上去。

正宗觉得事情不对，上去后被桃华拦住，说从奥波罗的日记中发现绝望之夜的正体和晶的



真正目的。原来绝望之夜就是小樱！如果小樱觉醒的话地球会被虚无的黑暗包围而毁灭，就像天人的故乡一样。晶这样作也是为了守护人类，只是方法过于偏激了。随即桃华发出警报，让所有人进入箱舟与穿梭机，并准备发进，正宗则赶去最上层营救小樱。最上层，临是与金时正在与时御对峙，金时将临是变为刃与时御开战，但完全不是对手。金时质问时御是什么人，时御自称只是“樱守”的其中一人罢了，更一击将二人杀害，赶来的虎澈也被打昏。勇姬想带小樱逃跑，但被时御拦住，小樱佩带的圣女的结晶石也被打碎。小樱因此唤回了记忆，自己是“虚无之花，绝望的黑夜之花，クロウ暗樱”。时御这时道出真相，小樱是 5000 年前飞到地球的虚无之花“黑樱”的花种，而时御则是培育黑樱的樱守。黑樱是吸取生命之光的暗之魔物，小樱觉醒之时也是黑樱花开之日，而小樱流下的绝望之泪会让整个星球回归到纯粹的黑暗，这就是绝望之夜的正体。晶不停地剥夺小樱的希望就是因为希望越少绝望越小，造成的伤害也会随之减小，并且为了人类的安全一直给出时间让他们逃到外太空去。就像过去的魔王拉德一样，晶为了地球上的人们而一人背负着污名，而樱守们为了能产生最大的绝望而一直协助正宗救出小樱。之后与时御展开星战。虽然战胜了时御，但小樱已经完全觉醒为暗樱，为了打破无尽的黑暗，给全世界带来光明与希望，正宗与暗樱展开了最后的殊死之战。暗樱以小樱作为刃，不管是她还是小樱都有着很长的霸气，使用的各种攻击都附有不良效果，是挑战玩家实力的一场恶战。不过有一点要注意，那就是一定不要打破暗樱的刃，使用那些贯通属性的攻击来直接打倒暗樱才能迎来完美结局！

不灭传说

自从SFC时代开始，传说系列作品的第一作——《幻想传说》就已经在众多玩家心目中占有了一席之地，如果对新近的玩家讲述其当时如何如何精美与华丽可能在《MGS2》、《FF10》等作品的相比之下确实有些牵强，但如果将其游戏性拿来做比较，相信很多"现役"大作都要逊色一筹。从传说系列第一作到新近PS2上《宿命传说2》的披露，该系列清新的风格和细腻的系统一直倍受好评，单是游戏续作水平保持上升势头这一点来说在业界就是很少见的。

今次在为喜爱"传说"的玩家做系列汇编之外，还为从未接触过该系列的朋友发掘出一些代表性强的KEY WORDS，在全面接触过以后，是否会考虑购入今冬发售的续作呢？

无尽的宿命

KEY WORDS 天地战争与空中都市

很久很久以前，这颗哺育了无数生灵的美丽星球遭受到了彗星的冲击，之后，恐龙灭绝了……（作者被愤怒的人群KICK脑袋致死）这星球当然不是地球了，而且在被彗星冲击的时代已经被历史学家规划到了人类史的范围以内，当然这段时间也是学家们投入精力和笔墨最多的地方，因为这里拥有左右人类的重大异变。

在遭受冲击以后，跟随而来的就是席卷整个星球的强浓度粉尘和气候的寒冷化，（怎么觉得还是地球……）不过人类当然要比恐龙聪明的多。为了躲避污染和寒冷，人们在粉尘无法达到的极高地区建立了空中都市——ダイクロフト。

ダイクロフト是整个天上世界的统称，整个空中都市是由全部8个居住单位组成，每个单位都具有庞大的建筑群，不过即使是这样，仍旧无法接纳所有曾经生活在陆地上的人，或者是说，统治者根本就没有打算将所有的人类带到空中生活。以高高在上的位置向民众发号施令、加以统治，这是当权阶级千百年来的共同意愿，这个意愿更加被空中都市中的权利者体现的淋漓尽致，就像瘟疫一样蔓延开来，随之而来的，就是"暴政"……

哪里有压迫哪里就有反抗，地上人民终究由于无法忍受残酷的生活和统治而对天上世界发动了武装政变，战火烧遍包括空中都市在内的整个世界，后世历史学家称之为"天地战争"。



valkyrie："打倒统治阶级~~！打倒压迫我等光荣民众写稿子的……"

BLUE："快！把那小子从桌子上给我拖下来！"

……

KEY WORDS 地壳破碎兵器与ソーディアン

天地战争当然是以我等光荣民众……啊，不对，是以地上人民的胜利而告终，但在讨扫过程中，地上部队也遭受过重大失败和破坏，毕竟敌人拥有"空中"这一战略优点，而地壳破坏兵器——ベルクラント更是利用这一优点所开发出来的巨大的能量光线炮。



《宿命》中的人物关系图，其中还有那位从斗技场事件以后加入的コングマン，不知道这些角色会不会出现在《宿命》中呢？







事实上ベルクラント并非是天地战争开始以后才被制造出来的，而是在天上都市确立以后就被天上统治者——ミグトラン列入了军事开发项目以内，也就是说，这毁灭性的兵器最初就是为了统治镇压地上人民而建造的，在加上天地战争直接影响着其统治地位，那么启动ベルクラント更加成为了理所当然的事情。

受到毁灭性攻击的地上军只好向周遍地区转移，而其中也不乏一些反对天上世界统治而叛



变流亡地下的秘密组织，原本开发ベルクラント的组织也在其中，并在流亡的同时利用相同的技术制造出了传说的兵器——ソーディアン，这使得战局瞬间逆转，ベルクラント也败在了自己的开发者手下。这就像M国无法利用原子弹控制世界一样。(也像BLUE无法用写稿子威胁我等光荣民众一样……)进军天上都市，势如破竹。天上世界的王者——ミグトラン在有了死亡的觉悟以后也开始为他那其卑劣的报复手段做准备。

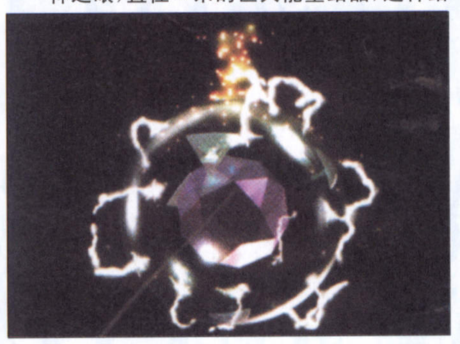
KEY WORDS 天地战争以后的战争火种

ミグトラン将自己与自己所持有的ソーディアン（《宿命传说》里那种会说话的剑的统称）——ベルセリオス意识一体化，之后进入休眠状态，以高强度精神力控制着ベルセリオス的他等待着这把神剑流传到另他满意的素体手中，等待着对地上人类的报复。

地上军队并不知道老奸巨滑的ミグトラン已经将自己的意识封印，只是单了解到ミグトラン的意识已经完全消而已。之后，地上军队宣布战争的胜利与结束，开始处理善后工作，将空中都市沉入海中以后，辉煌一度的天上政权彻底消失，然而遗留下来的不安定因素并不只ミグトラン仍旧存活而已。

KEY WORDS 神之眼与ストレイライズ神殿

神之眼，直径6米的巨大能量结晶，这种结



晶在《宿命》的世界中被称做“レンズ”，就连ソーディアン中间的能量核心也是以这个为基础的。不过这么巨大的国宝级レンズ只有一块。レンズ的能量凝结率是与其本身的的比例成正比的。在建造空中都市的时候，神之眼就成为了城市漂浮在空中所需能量的能量源体。而当地上军队攻占空中都市以后，自知如此巨大能量的结晶的存在非常危险却没有能力将其毁灭，只好派遣专门人员负责保管并藏匿起来，ストレイライズ





神殿就是神之眼长眠的地方。

ストレイライズ神殿，表面上是世界上最庞大的宗教组织——侍奉全能之神的信徒的宗教组织活动、朝圣的地方，由于这一组织太过庞大，以至于影响到政治，甚至外交。但是，不为人知的，就是ストレイライズ神殿还有着天地战争以来保护神器的机密任务，而披上宗教这一神圣外衣以后，更使得世人的想法不会与“藏匿”这种词汇沾边，这其中也包括着无数的，虔诚的信徒。

不得不提一下神殿的原因还有一点，就是游戏中出现的那个眼镜MM——フィリア=フィリス是这里的神官，本来以她的级别是完全不知道“神之眼”的存在的，只可惜年纪轻轻就被卷入了复杂的事件中，这对一名虔诚的信徒来说是一种莫大的打击与欺骗。

STORY

说了那么多复杂的历史，终于到了《宿命》男主人公——スタン=エルロン等人的时代了。



虽然有很高的地位与学识，但性情原本非常温和和谦逊的ヒューゴ只是以考古学者自居，在加上他的儿子リオン=マグナス又以高超的剑术和与其父亲一样优秀的头脑成为了远近文明的帝国七将军之一。于是，在力量和地位都满意的情况下，ミグトラン苏醒了，并像自己预先计划的那样支配了ベルセリオス持有者ヒューゴ。

我们的主角スタン只是一名优秀青年，一个偶然的机会与被他自己称为“会说话的剑”相遇了。不用问，大家一定也明白这是众多ソーディアン中的一把——，本以为发现了好宝贝的スタン却被卷入了这长久以来一直策划和蓄谋的巨大



混乱中，哎，又一名优秀青年失足了，要么老师从小教导我们路不拾遗呢……

旅途中，スタン救助并结识了同样拥有一把ソーディアン的漂亮MMルーディ＝カトレッド，只可惜这一行人的行动触怒了帝国塞依克迩特的将军リオン，之后就带领军队将主角一行人秒杀并关押起来。（如果使用金手指可以在这里与リオン的战斗中取胜的，不过游戏同样会在此结束。）

带罪立功、从新做人，于是スタン等人接收了到ストレイライズ神殿调查关于レンズ能量不稳定的事情。什么？逃跑？是啊，我也想，不过同行的队伍中还有位帝国将军呢……，而且每个人身上都被强制装载了电击装置，队伍中那些喜



欢取笑リオン和耍贫嘴的人经常会尝受220伏特的攻击……不过，虽然是非常艰苦的旅行，但这种情况下很容易培养出同是压迫阶级同志之间的良好关系，我想スタン对ルーディ的不轨思想萌芽就是在这段时间中萌生的吧。



来到ストレイライズ神殿以后，主角一行人发现这里受到了严重的攻击，而神之眼也被抢走，不过正如前面所说，像スタン这样的小老百姓是不可能知道神之眼的存在的，至于リオン嘛……在解救了石化眼镜少女フイリア＝フイリス之后，リオン决定继续追查失踪的神之眼的下落而向卡迩巴雷斯进发。在卡迩巴雷斯的首都卡鲁比欧中，新生的神殿引起了リオン的注意，经过一翻调查以后，终于在神殿最深处找到了神之眼的，而闻风而来的守卫，竟然是为ストレイライズ神殿大祭祀所带领的！这个畜生~！竟然监守自盗，KICK脑袋致死！

神之眼再次被转移，而敌人在这一事件后也有了更加严密的防备。无奈之下，主角一行人只好偷渡到与塞依克迩特为敌对势利的国家亚克安迩，在追击神之眼的同时，スタン再次遇到了对自己有过救命之恩的ウツドロウ＝ケルヴィン，而万万没有想到，ウツドロウ竟然是这个国家的王子……（あぁ~~！王子さま~~！）最终在这个自治领找回了神之眼。而スタン等人身上的装备也被リオン扒个精光后哄回家去了（liao）。



在度过了几天的闲暇时光之后，スタン等人因为神之眼的再次丢失而结集到了一起，这回不同的是リオン牺牲以后，身体被ミグトラン支配，成为了敌战线的头号BOSS。在经过スタン的调查以后，了解到了神之眼和天地战争的事情，而空中都市此时已经在ミグトラン的力量下重新遮挡起这片和平的大地，破坏兵器ベルクラント的炮口再次对准地上世界人们的头顶。

当权利和力量同时倾注在某一载体上的时候变会发生剧烈的变化，当スタン明白这道理是在以化学学家的口吻来评术权利者的野心时，他和朋友手中的ソーディアン也对准了曾经不可一世的王者，迎接着天地战争真正终结的来临……

后记

哎……怎么说呢，如果这次PS2上的续作做的是幻想或者永恒的话，就我个人来讲可能会比对宿命的续作更加关注，毕竟宿命是传说系列在次时代上第一次试刀，在画面上和音效上都有了相对于SFC时代的突破性的进步，但在游戏性上……可能是我固执的思想带给宿命不公平的评价吧。不过，传说系列中反面BOSS的苦大仇深的历史背景感可能是从那个时候开始流传下来的吧……算了，不说了，还是进入下面的话题吧。

穿梭的幻想

KEY WORDS 魔科学和玛娜之力

魔科学，就是以魔法来驱动的科学，妖精，或是半妖精都没有的高等科学产物，是幻想世界中所有科学家研究的对象，当然也用于各种为人类的设施，更多是用于军事开发之中，各个国家之间的军事竞争也大多是以魔科学为主的。然而妖精和半妖精并非不了解魔科学的使用方法，而是他们归于自然的生活方式没有必要了解或是使用



魔科学，这种科学所需要的动力，也就是驱动能源是这个星球上所有生物都不可能拥有的，但人类在懂得破坏自然修建自己的乐园的同时，也发现了支持这个星球生命的能源——玛娜之力。

就像FF7世界中的魔光一样，就像你我每天喝的水一样，就像BLUE对优秀稿子的憧憬一样，玛娜之力是使这个星球延续下去必不可少能量，是星球的血液，这种能量的来源已经远远超出了人类所可以研究的范围，但是却没有人对这神秘的能源提出质疑，更多的是毫不怜惜地开发和使用。由于能源不断的流失，玛娜之神只好陷入休眠状态来维持这个星球乃至宇宙的平衡，只可惜健忘的人类不但没有从这种告戒中吸取任何教训，还将玛娜之神永远地掩埋在了记忆的深处，终于，有人感到了玛娜的悲哀。

KEY WORDS 达奥斯

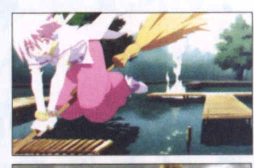
来自于狄利斯·卡拉星的能力者，虽然是外星人的身份，但身体与人类无任何差别，而且还很帅。来到这个星球的目的不是殖民或是发泄扮演魔王的欲望，只是由于玛娜之力的严重流失，使得其母星已经因枯竭而面临灭亡的命运，所以达奥斯来这个星球的目的只有一个——将不懂得节制的民族毁灭。其实，如果达奥斯不选择如此偏激的手段的话，那么也许他的名字将永远被人类历史所保留，成为拥有“伟大的人类朋友”这一称号的第一位外星人，只可惜……，也许狄利斯·卡拉星球的各位都是如此直接，所以与达奥斯的战斗，早在主角一行人出世以前很久就开始了，结果呢，不用问，当然是这位英俊的外星来者“好狼架不住癞狗多”了，要不也不会有主角等人出场的机会了。



悲惨的命运＋潇洒的外表，再加上藤岛康介老师的悲愤渲染，《幻想》的确依靠达奥斯赢得了一大批女性玩家的心，尤其是主角等人听到玛娜回忆达奥斯的那段剧情更是感人肺腑，虽然沉睡中的她只能感觉到那是一个有着一头金发的高大身躯，但是达奥斯对玛娜的关切的心情与悲痛的感受却永远地刻在了玛娜的记忆力……，这哪里是什么最终BOSS，这简直就是模范丈夫啊。NAMCO也真是的，丝毫不顾及我们男性玩家的心理，怎可能容忍如此完美的角色存在，于是，以嫉妒为能量的我只用了25个小时就将游戏暴机。嘻嘻嘻~！达奥斯你还为够班呐！再大的魅力也必定被我的金手指轰杀！

KEY WORDS 魔法、魔术、精灵

在《幻想》中，因为种族的不同而限制了对于魔力领域的掌握，并不是什么人都可以驰骋在





魔力世界中的。魔法与魔术的关系就像是中医与西医一样，没有任何一个学生可同时兼顾这两种学科的。比如人类，因为其本身低下的魔力体制而只可限制在研究魔术的范围内，魔术只是起一些辅助性作用，而为了弥补攻击上的不足，人类又可以与精灵定下契约，此后精灵会遵从人类的召唤，如此看来人类还是一个比较平衡的民族。

而本身拥有非凡魔力体制的妖精族则可以轻松掌握魔法，甚至只拥有一般他们血统的半妖精都不在话下，这也证实了魔法只是需要一个拥有高魔力的载体才能随意发挥的理论，妖精族利用自我本身即可达到这种要求，而人类则需要凭借精灵才可以完成。若还要打比方的话，妖精族则不属于中医或西医任何一个范围，只是一台先进的医疗器械而已。



▲传说系列三部作品发售以后，集合所有人物而创作的资料游戏。

凝固的永恒

KEY WORDS 艾塔尼亚

艾塔尼亚，意思是"永恒"，这也正是《永恒》游戏名称的原因。

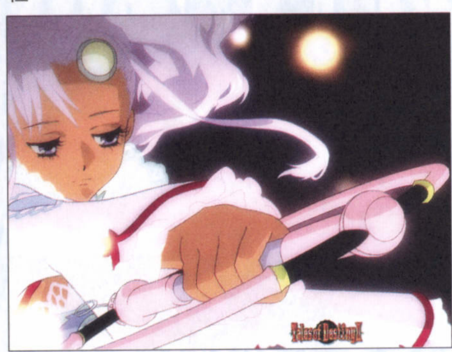
艾塔尼亚分为三个部分，其中包括主角所居住的因非利亚和与其敌对的赛来斯提亚，而在着两个世界正中间，起着维持整个艾塔尼亚平衡的中心部分被称做"奥比斯界面"，是神最初创建艾塔尼亚的时候用来观察和操控的装置，被遗留至今而成了太古的遗迹。





原本因非利亚和赛来斯提亚这两个世界是并行不悖，但是这种和平的局面截止到破坏神内雷多的出现，之后就是连年的战争，最终导致两个世界被永远的隔离，很明显，这是又一起人类被神所蒙蔽的悲剧，历史上则称这场战争为"极光战争"。之后，经过了 2000 年……

时间可以摸平因任何事情而造称的伤痛，极光战争由历史称为传说的时候则再一此证明了这一点，而经过这 2000 的时光以后，两个世界中的文献上大概也只能找到"对面世界居住的是如此这般凶残的民族"一类的记录。然而破坏神却没有丝毫放弃自己毁灭艾塔尼亚的企图，直到《永恒》故事开始的那一天，年轻有为不得志的学者キール发现了这另人骇人听闻的现象——两个世界的距离越来越近。只要世界毁灭，破坏神内雷多就可以在创造一个新的艾塔尼亚，新的永恒……



KEY WORDS 艾垃拉

下面……（脸红），请大家一睹这位不远千里从赛来斯提亚来到因非利亚的小 MM——美露迪~！大家有没有发现，除了她的服色比主角等人略黑之外，身体上还有什么与大家不同的地方……？什么？还没找到……？喂！说你呐~！别拉人家小 MM 的衣服！这处"地方"可不存在于需要衣服来掩饰的部位！

相信大家第一见到美露迪的时候都会以为她那头上的晶体是赛来斯提亚的特色装饰呢吧，其实这是赛来斯提亚人身体组织的一部分，不过具体有什么特性我也说不清楚，这只是我区分两个世界人民的最好办法而已……，不过这又不得不引发出来一系列的，从生物学出发的关于这两个世界人民的身体构造问题。比如为什么赛来斯提亚人比较黑？为什么赛来斯提亚人耐热程度低？（这点在 TV 版中有证明。）为什么赛来斯提亚人的艾垃拉会产生共鸣？为什么 TV 版中的玛萝内和美露迪同样是混血儿，身上的赛来斯提亚性质不明显……？我想这大概是因为美露迪的父亲是赛来斯提亚人而玛萝内的不是的缘故吧，果然遗传父性基因比较多啊，等等，也许可以用遗传公式来解释这个问题，比如一个大 X 和一个小 y……

我想这些问题大概只有造物主赛法多明白吧……



KEY WORDS 大晶灵

等~~！这个"晶"可不是错别字啊，的确，在《永恒》的世界中是存在大晶灵这种东西的，而取代的，肯定是前两作中大精灵的位置了。那么，究竟大晶灵和大精灵除了读音上以外，（晶灵读作"しょうれい"而精灵读作"せいれい"，最开始我也以为是日本人搞错了，结果发现真的不一样，新物种确定！）大晶灵是艾塔尼亚世界中，能量的载体，而不是精灵那样来自于自然。



最初，创造艾塔尼亚的时候便被遗留下来的大晶灵们分别守护这因非利亚和赛来斯提亚，其中，因非利亚拥有火、水、风的能量，而赛来斯提亚则占有地、暗、雷的能量，这也是保持世界平衡的基本，而如果将所有大晶灵的能量聚集起来的话，足够拯救或者毁灭艾塔尼亚，也正因为此，游戏中大部分时间都是在寻找和说服各地大晶灵中度过的。

KEY WORDS 独特的战斗系统

说实话，传说游戏系列的战斗并非独树一帜，只此一家，没毛狐狸。但是像如此豪快的战斗感觉还真是少之又少啊，虽然相比之下我只对宿命的战斗系统和感觉，注意，主要是感觉，不太满意，但是就凭借着 NAMCO 每次在系统上的进化和改进……恩，算啦算啦。不给"完美"，也给个"独

特"的评价吧！

游戏中，玩家可以选择三种战斗模式，分别是 AUTO、SEMIAUTO 和 MANUAL，其中上位操作 MANUAL 是要得到特定的道具才可以使用的，而这种道具一般完成剧情的情况下是无法得到的，所以一般情况下这种"特定道具"对我来说某种意义上就是金手指。其他两种模式的区别并不太大，AUTO 则是完全按照电脑的判断来攻击敌人，而 SEMIAUTO 则是类似半自动一样的攻击模式，这比较适合不太擅长动作游戏的玩家，战斗的同时也可以安心地向队中其他角色发号施令，也就是战斗中通过"列队、攻击命令、号令"等方式啦。如果阁下对电脑的 AI 还是不放心的话，那么可以使用 MANUAL，之后接上 2P 手柄，痛快地和朋友享受一起攻略 RPG 的乐趣去吧。

说到战斗就不能不提连击，传说中，连击的设定越来越豪快并且容易上手，在《宿命》和《幻想》两作中尚且需要一些道具支持才能完成，而到了《永恒》中，游戏初就可以满足各位连击狂人的愿望了，而且经验值的多少直接和连击数成正比，这又给了各位玩家一个冠冕堂皇的虐待敌人的理由，着实有着一批玩家从狂人转职成了 BT 了。我就亲眼见过一个还带着红领巾的小 DD 利用 MANUAL 模式边打边使用与敌人同属性的魔法给对方恢复的事情，当时油然地从心头有了一股对常年奋斗在被虐待地位的各个反面角色的敬佩之情，哎……

KEY WORDS 天才的料理人

各位在世界各地冒险的时候相信都会遇到那位神奇的"天才料理人"吧，这也正是传说系列中的一点特色——料理。

世界各地都盛产着不同的蔬菜或者水果或者海鲜，除了在市场购买以外还可以在野外战斗时获得，之后，获得的食物材料有两种命运，一种是被直接吃掉（只限于《幻想》的世界）一种是被作成可口的料理。为了要学习更多料理的种类，就要到世界各地去寻找天才料理人了，而这位搞笑的角色在《永恒》中则会 COS 成一些蔬菜的样子……。吃下料理的效果当然是因为料理的种类而不同了，恢复 HP，恢复 TP，恢复特殊状态，不过也有一种叫做"暗黑锅"的料理，效果是随机发生的，在我的印象中，也只有 SORA 和野露死苦二人是会制作此类暗黑料理的暗黑料理界达人而已……

如果您是炼金术士系列的 FANS 的话，一定会考虑到成功率这一因素，的确，料理时的成功率也因为角色而不同，但是如果反复让一位角色练习的话那么他（她）针对这一种料理的熟练度也会有所上升，这里还要为一位角色多费些笔墨，下面我们请出《幻想》中的半妖精——アーチェ小姐 ~~！（鲜花、灯光还有掌声）虽然アーチェ是个看似不擅长任何料理的笨姑娘，但是她对于所有以水果为原料的料理有这特殊的爱好和超高的水平，只要您敢吃的话……

アーチェ：死ね！インティグネーション！（高等雷系魔法）

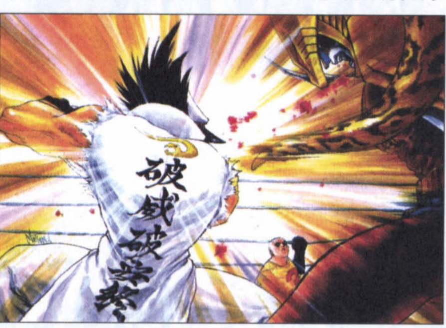
valkyrie：大家快看啊！这是只有妖精和半妖精才能使用的……（轰隆！）

啊 ~~！游戏方面的内容终于介绍完了，这里再为大家提供一些无料服务，那么，先来介绍一下传说系列的角色设定者吧。

猪股睦实

为《宿命》和《永恒》做人物设定的大姐姐，很久以前曾在动画制作公司工作过的她现在为一名自由画家活跃在动漫画界中，曾经为《风之大陆》和《宇宙皇子》等小说绘制插画。而从《宿命》到《永恒》的这几年时间里，单单从其画风上看似乎多少有了一些改变，值得一提的是即将面市的《宿命传说》2 的人设仍旧为猪股老师。

老师笔下的女性以妩媚给人留下了深刻的印象，至少笔者觉得能够表现出人物性格，之后在从人物性格表现出作者的画风这一点来看实在让人钦佩。不过我也不是什么艺术家，更不敢胡乱评判，还是列出几副老师的作品，让事实说话吧。















藤岛康介

这位应该不用我多说了吧，单单是藤岛老师作过人设的游戏就有 N 多个。不过最为国人所熟知的，还是要数《樱战》系列，毕竟国内有过代理的中文版本游戏。

藤岛康介，昭和三十九年（西元 1964 年）7 月 7 日生于日本东京都。小三年级时搬至千叶县，一直待到高中毕业。而在之后的经历，包括担任杂草社漫画情报志「泡芙」(??）编辑，以及将川达也的助手。直到 1986 年，他在讲谈社的青年志「早安」(MORNING）八月号发表其处女作《MAKING BE FREE》，同年其另一部代表作《逮捕



令》开始连载，于 1988 年又再开始连载《幸运女神》而大受欢迎直至今日。在我们介绍「女神」前先来看看《逮捕令》这个作品，在我们对它有了初步的认识之后，会发现藤岛是在这个阶段逐渐奠定其个人风格的，即使说它是「女神」的前身亦不为过。

从名气上来将，藤岛老师确实要比猪股老师高那么一点，但是就传说系列来说，还是后者位中坚力量，所以，藤岛老师，这次您的版面就小一点吧……

终于到了 valkyrie 最喜欢的环节了，如果提到传说系列，那么其优美的主题曲一定会成为 FANS 们谈论的对象，只以四个字来形容的话，那么就只有脍炙人口了。也正是从《宿命》开始，我疯狂地迷恋上了 DEEN，直到 2000 年，又开始关注为《永恒》制作主题曲的乐队——

如果我也算是一名发烧友的话，就要感谢传说系列啦……

DEEN 乐队，组建于 1993 年，以其清新的风格赢得了自己的一批 FANS，之后为众多的动漫游戏作品配乐，比如大家熟知的《柯男》中的《没有你的夏天》和《中华一番》的《如果你在身边》，而《宿命》的主题曲《像梦一样》更是迷倒了众多少男少女，对于还没有听过的朋友强烈建议找来听一下……。当然 DEEN 也有很多作品为电影或电视制作，不过这都没有影响到 DEEN 的一贯风格。我想凡是听过乐队主唱池森秀一的人都会对他的独特嗓音留下深刻印象吧？

DEEN 的歌迷会叫做 NEED，正好是与乐队名称相反，在国内的打口盘里见过“入会申请”可惜只限制日本地区……无念……

池森秀一(Shuichi Ikemori)

12 月 20 日生　北海道出身



自小就生长在爱好音乐的家庭中，所以天生就有很强的乐感，小学六年级的时候，受姐姐影响开始为黑人音乐所倾倒。16 岁时更是被这种音乐的魅力所冲击，之后立志要做一名歌手。

之后遍以扎幌为中心开始了自己的音乐生涯。1993 年 DEEN 组建之时作乐队的中坚力量参加至今。

山根公路(Koji Yamane)

1 月 29 日生　東京都出身



三岁时就开始练习钢琴。小学 5 年时，无意中听到了 BEATLES 的 “Please Mr. Poseman”，受到了不小的震撼。15 岁时组建了公路乐队，在其中担当键盘手大学时代兼顾乐队的同时，也吸收了很多音乐艺术作为创作根基。

同样是 1993 年结成 DEEN 乐队时作为键盘加入至今。

田川伸治(Shinji Tagawa)

4 月 18 日生　广岛县出身



中学时代开始练习吉他，并且疯狂地爱上了音乐。高中时代活跃于各式各样非正视的吉他表演会。高校毕业后为了学习电影配乐而考向音乐学院。之后被录取，作为音乐创作人开始了自己的工作。

之后，加入 DEEN，但是同时也在参加这其他性质的创作和表演。

GARNET CROW

直接翻译就是“深红乌鸦”的意思，不过无论是哪个名字都不被国人所熟知……从他们的创作风格直到女住唱中村 由利的声音都透着一股平淡和自然。GARNET CROW 也曾经为柯男演唱过两首主题曲，分别是《夏之幻》和《Mysterious Eyes》。而这首《永恒传说》的主题曲更是将他们的曲风表现的淋漓尽致。而乐团中最有实力的 AZUKI 七，更是为众多歌的词作者。而两位吉他手冈本仁志和古井弘人也参与了很多创作活动。

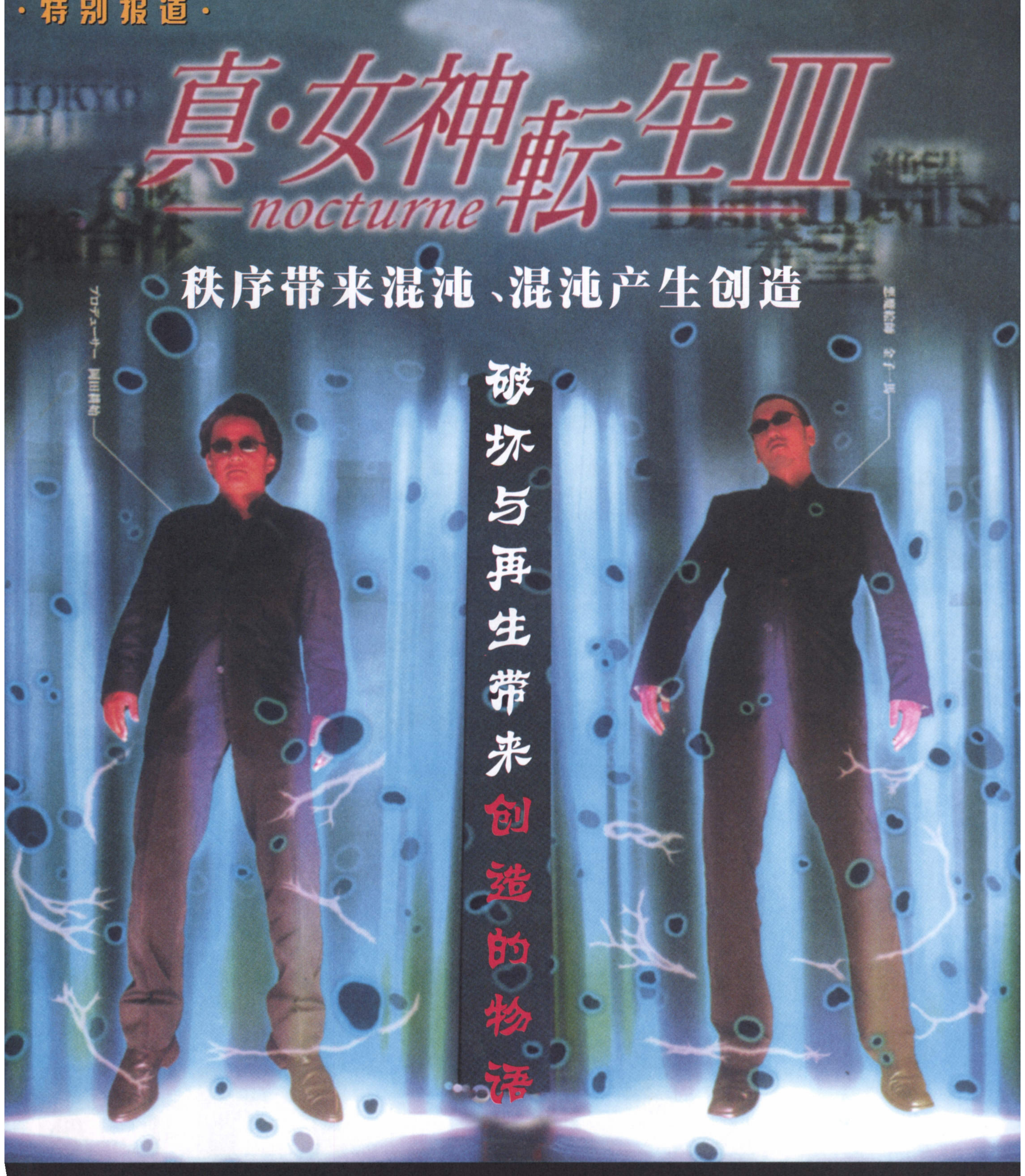












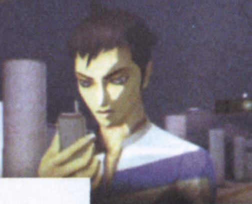
责编／夜露死苦

以 nocturne（夜想曲）为副标题的《真·女神转生Ⅲ》，作为正传系列的最新作，终于在 8 年后登场。神与恶魔的乐章将再一次演奏，回响在我们心中的是甘美的喜悦还是恐怖的绝望呢……在与“他们”的邂逅中，让我们首先倾听一下前

PS2 厂商·ATLUS
《真·女神转生Ⅲ》——nocturne
发售日·2003 年春
类型·RPG



少年的梦想成为现实之际便是恶魔在心中栖息之时



少年在某一天的梦境中听到了神秘女子的声音，这难道是某种启示吗……



主人公



HERO

主人公HERO是一名普通的高中生少年。为了探望老师而去往位于新宿的某病院，然后，在途中的电车上做了一个奇怪的梦，暗示着世界末日的来临……



《真·女神转生》正传系列小导航

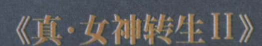
废除劝善惩恶，一切皆由自己来作出选择的物语。

什么是正确的？什么又是错误的？一切都按照自己的思考和行动来进行的RPG——就是《真·女神转生》系列了。以独特的世界观、恶魔合体系统等要素著称的本系列，即使是经过了10年之久也仍然深深吸引着众多的FANS。

《真·女神转生》

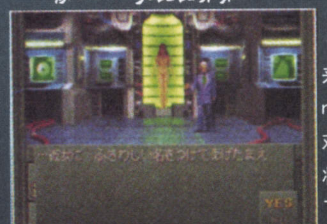
LAW与CHAOS的对立

以盖亚教（LAW）和美希亚教（CHAOS）之间的对立为源泉的，描写神魔大战的具有纪念意义的第一作。



《真·女神转生II》

被LAW支配的未来



以被盖亚教（LAW）支配的未来、东京Millennium为舞台，世界观较之前作更为壮大，系统也得到了进化。

《真·女神转生 if...》



舞台是学校的物语

和前两作不同的，以距离现代不远的轻子坂高校为舞台的一作，并为《女神异文录》系列奠定了基础。

从日常到非日常





伯鲁特克斯界



新生主人公

日常的风景突然被卷入巨大的能量波中，东京被毁灭。东京受胎——不但产生出与以往完全不同的异世界，而且唤醒了潜伏在主人公体内的恶魔。

东京受胎后，整个大都市失去了秩序、变为混饨的世界。以恶魔形态重生的主人公，为了找寻自己的道路而踏上了路途。

充满混沌的未来

《真·女神转生III》





·特别报道·

主题 & 世界观

少年变为恶魔——被冲击性序章揭开帷幕的本作,究竟想要描绘的、想要表达的是什么呢？新神话的要点将在此一一揭示。



200X 年—“东京受胎”、都市异界化

东京受胎。前所未有的灾难降临东京,被毁坏的都市变为异界“伯鲁特克斯界”。由自己来询问、思考、向着自己认为是唯一正确的道路前进，创造出崭新的世界。那就是本作最根本的主题“创造”。

ATLUS 真·女神転生Ⅲ発表記念INTERVIEW 1

看起来 CHAOS 是今作描绘的重点

——终于决定发表《Ⅲ》了,SFC 版的《if...》过后真的是已经过很长时间,那么开发的工作是从什么时候始动的呢？

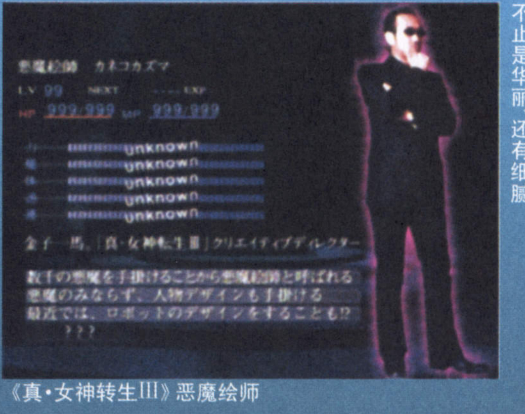
冈田耕始（以下冈田）:“虽然没有规定具体的时间,不过从《if...》的开发工作完了后我们就开始了。不过这期间我们也摸索了各种各样的可能性,象《恶魔召唤师》（SS）、《女神异文录》（PS）等作品。而且广大玩家对此的期待十分之高,不可以让他们总是这样的等待下去。因此决定推出新作。”

——如此的大作,开发规模也一定相当可观吧？

金子一马（以下金子）:“虽然最初只有数人,但现阶段已经扩充到 50 人左右,其中设计人员就有 30 人之多。由于在今作的主题较之以往有所不同,因此启用了很多新丁。”

——今作的主题是如何诞生的呢？

冈田:“第一作是 LAW 和 CHAOS 对立的局面,《Ⅱ》 则是 LAW 支配了未来,由此便想到将《Ⅲ》的重点放在 CHAOS 上。”



给读者的只言片语

不止是华丽、还有细腻

《真·女神转生Ⅲ》恶魔绘师

金子一马

Kazuma Kaneko

成为创作新世界关键的天命 —— KOTOWARI

至今为止的《真·女神转生》系列,一直描述的是 LAW 与 CHAOS 之间的对立,但今作“创造”的主题则以天命 KOTOWARI 为关键。随着主人公在游戏中接触各样的角色,在天命的洪流中作出自己的选择和决断,来创造出不同的全新世界。

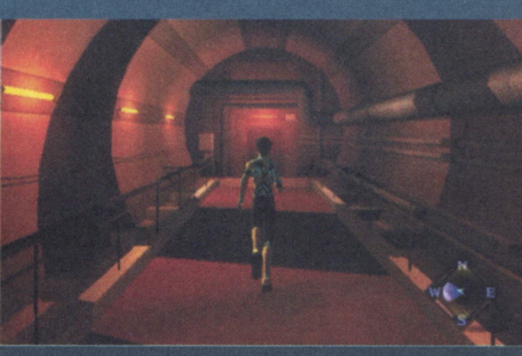


ATLUS 真·女神転生Ⅲ発表記念INTERVIEW 2

在异界化的东京摸索前进的道路

——今作的舞台是日本的首都东京呢，整个系列一贯以东京为题材的原因是什么呢？

冈田:“纵观世界也不会有象东京这样将破坏与再生循环往复的城市了，譬如频繁非常的震灾等这样物理性的破坏。因此便想到与 CHAOS 十分地接近,所以舞台总是不离这里左右。”







基本系统

继承与进化

说起《真·女神转生》系列,就不可不提到恶魔合体系统了。

将复数的恶魔合体而产生出新恶魔的系统,当然还会在本作中延续。换言之,就是“仲魔”系统还将被本作继承下去。

将恶魔放入合体装置,从而诞生出新的恶魔。今作中根据素材恶魔的属性和种类不同,合体法则也会有细微的调整吧。



与恶魔的会话

在迷宫中与恶魔相遇后，战斗以外时可以进行会话。根据选项的不同，恶魔的态度会发生变化。

恶魔合体的种类

进行恶魔合体的地点仍然是“邪教之馆”。到前作为止，存在2身、3身以及剑合体等法则，今作中会如何变化呢？冈田所说的“简单化的变革”真正的含义又是什么呢？



ATLUS 真·女神転生Ⅲ発表記念INTERVIEW 3

追求的是简单而有趣的RPG

——这次在系统上有什么变化吗？

冈田：“今作会避免以前繁琐的倾向，我们在尽量使系统变得体贴化和简单化。”

——据说金子先生的绘图在游戏中可以动起来，是这样的吗？

金子：“虽然用2D图像制作的成分很大，但在3D回旋的视点下就难免显得单薄了。因此在设计时做出了相应的调整。”

交涉

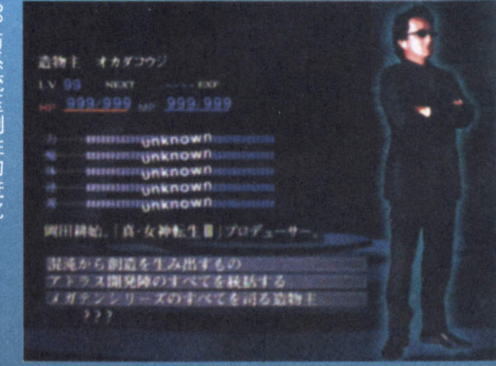
仲魔

迷宫 & 战斗

今作登场的迷宫以及战斗的场面，由于被3D化，因此会随着玩家不同的动作产生各异的效果，临场感十分之震撼。

给读者的只言片语

CG与系统压倒性的进化



《真·女神转生Ⅲ》监制

冈田耕始

Cozy Okada

登场的恶魔们

原 画

特别报道大潜入

PS2 Ocean Blue 制作全过程

如果是PS玩家的话，谁都会有这样的疑问吧："PS2是如何在工厂中被生产出来的呢？"今次作为游戏媒体界中的首次的取材，将千叶县木更津市工厂的制作情景，在此真实地再现。PS2-Ocean Blue，就是这样诞生的!!



SONY EMCS 木更津科研中心

所在地：千叶县木更津市

覆盖面积：80,248平方米

工员数：约2,200人

2001年建厂，作为SONY旗下的第十家国内工厂、并且是其最终生产部门的SONY EMCS，除去PS2之外还有VAIO等其它SONY制品也在这里生产。工厂的口号是："最强、最快、最前端！"

PS2主机在最近的两年中局势甚为明朗，但其硬件内部是怎样的构造风格恐怕知道的人就很少了吧。虽说可能有的人在一部分新闻资料或是学校的社会科学见习中看到过……但今次，PS2的制造工程，包括主板上部件的安装、各种部件的组装、检查后的捆装等步骤，将在此为大家作出报导。

初次见到"PS2工厂"的惊愕

走过东京湾AQUA LINE，便可以来到千叶县·木更津市。尽管最初通过工厂的空地时可以看到排列着无数的机械，但却一点也闻不到汗水和油腻的味道。类似PS的标志也没有看到，就是一幅现代的工厂情景。在这里，其它地方制造的"Emotion Engine"（PS2的CPU）等超过1000个以上的部品被自动安装到主板上。而其他部件大部分都是分三个阶段组装起来，之后加热使焊锡溶解，再黏着到相应的位置。这样的程序表里加起来要进行两次左右。

为何现在还要采用"手工作业"？

下面的这个环节被称为"FINAL ASSEMBLY"（最终装配），可是这里竟然采用的是手工操作。以19个人为一组来，手边放置着很多不同型号的集成块。在这里，不光是在实装阶段完成的基版，连电源，DVD ROM驱动器等一并收录安装在PS2的蓝色机身内。在这里，工作的大多为女性员工，而且她们对这种工作的熟练程度叫人咋舌，即使是受到记者采访时手中工作的速度仍然准确无误，而且很快。但是，这里不的不让人考虑，为什么像PS2这种高等技术制品仍然还在采用手工作业呢？其实，只要仔细考虑一下，从PS2发售至今，已经经

制造过程

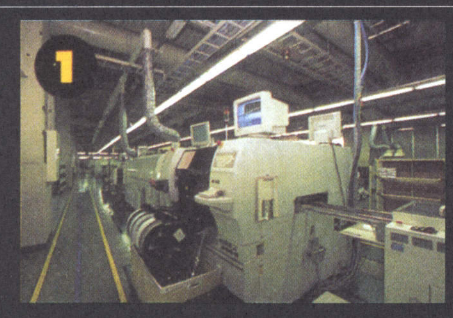


图1：在左面的图片中，就是向PS2的基板上安装1,000个左右零件的“实装工程”。

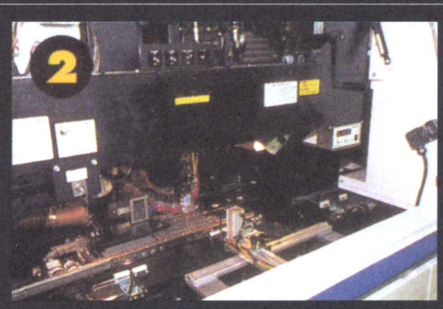


图2：在安装过程中，每个小零件的安装时间大约是0.1秒。



图4：这是最终装配工程。为了避免出现问题，仍旧采取手工作业。

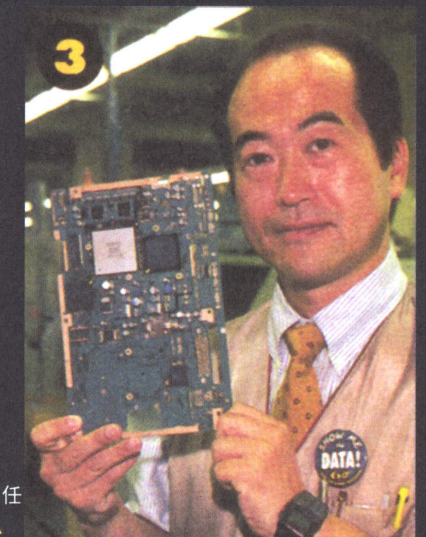


图3：这是负责集成板工程的责任者，藤田先生。

图5：最需要熟练掌握的，就是光头的调整。



图6：这是最需要工人仔细的环节——最终检查阶段。



图7：等待出厂的PS2 Ocean Blue。

过了无数次大大小小的进化，作业内容当然也要频繁地改进甚至更改。而能够在短时间内适应各种不同操作方式的，也只有人工了吧。

事实上，PS2-Ocean Blue是附送遥控器的，而且最后还要进行连电检查，这些烦琐的事情能够在瞬间完成也都时依靠这些熟练的工人啊，给人的感觉像是潮起潮落般顺畅Ocean Blue啊。





这里是怎样的工厂

总而言之，这里是个非常庞大的工厂，大约2200人工作，刨除正统职员以外，连小时工和普通的打工者的人数也不可忽视。把这些全部包括近来，女性员工竟然占了七成以上。（工厂内竟然有专门为女性设置的类似于咖啡点的无烟休息区！）还有，在工作中还要进行体操等活动，当然这一切都是为了能够更好地利用工作时间所制定的手段。

最终的完成



责编／夜露死苦

NETWORK GAME 特集特别采访

FINAL FANTASY XI『ファイナルファンタジーXI』現在 過去 未来

PS2 厂商•SQUARE
最终幻想XI
发售日•2002年5月16日 类型•RPG

发售后已经过4个月的《FINAL FANTASY XI（以下简称FFXI)》，关于当初提出的逐日完善计划、现在的状况以及将来的构想这三大话题，想必都是关心《FFXI》的朋友们所重视的焦点所在，因此今期特此为大家作出报导，共同感受一下网络外《FFXI》的世界。

特别报道

田中："感觉还只是全貌的1/5左右。"

《FFXI》发售后已经过4个月……

——《FFXI》发售后已经过4个月了，是否有遇到了不少意料之外的困难呢？

田中弘道（以下简称"田中"）："开发工作一直在继续啦，至于有没有遇到意外的困难其实都没有注意到（笑）。每一天无论是发生了什么事件，都会相对地去进行处理，就是这样在不断地重复。"

伊势幸一（以下简称"伊势"）："因为我们在最初的时候，就对遇上意外这样的事情作有了相当程度的觉悟。"

田中："如果不能排除万难的话就不会有今天的网络游戏了，这也可以算是网络游戏的一种宿命吧。"

伊势："虽然也想举办一些类似纪念庆典的活动，但如果数秒间就有上万人同时登录的话，整个系统一定会崩溃。"

田中："当然，虽说从技术理论上讲是可以办到的，但要在早期设备上进行再投资就有些困难了。"

伊势："不过在某个周末的时候遇到了2次预料外的麻烦，星期六、日两天都在加班，没有睡觉的时间，真的是很辛苦。还有就是，部分用户以他们的IP地址无法进行登录的问题也是没有想到的事情。因为不止是个别的地方出现这样的问题，因此我们通过多方的大力协助，进行负荷分散等各种措施，正在逐渐地改善。"





《FINAL FANTASY XI》 监制

田中弘道

本作的总监制，包括《FFXI》将来发展的方向在内给出了许多相关的讲解。



系统策划

伊势幸一

负责PlayOnLine和《FFXI》的服务器以及网络连接部分的工作。

——那么这个问题得到解决了吗？

伊势："说到解决的话，恐怕现在还没有。如果状况发生变化，在某些地区发生这样问题的仍然是有一定可能性的。但为了不让那样的情况出现，反复地将整个系统调整至最佳状态是十分重要的。这已经是网络内容中不可缺少的一部分了。"

——现在加入《FFXI》的人数大概有多少了呢？

田中："《PlayOnLine》、《FFXI》的加入者大约有12万人。但坦率地说，BB Unit（游戏《FFXI》时不可缺少的BB Unit，无法在一般的店铺里买到）的普及也是一个十分棘手的问题。"

田中："不过，虽然在前不久可以在PlayOnLine的主页上进行网络购买，但却在3天内被一抢而空了。"

——那么，就是说新的用户还在继续增加了？

田中："目前的增长率十分理想，《FFXI》一直都在保持一定的销售量，到了暑假里还会有所增长。多亏如此，目前已经形成金字塔状，不过在遥远的将来如果不再有新的用户加入，亦或是都剩下了一些头脑顽固的老爷爷们，整个社会趋向于老龄化的时候，那可就着实令人头疼了。另外，中途退出的人数现在还不足1%，比起PC上的MMORPG（指多人同时登陆型在线RPG））来说要少得太多了。"

——这样的话会给服务器不断增加负荷吧，没有关系吗？

田中："现在1个服务器最大的时候可以承受约3000人左右，基本上每个服务器都差不多。"

伊势："至于同时上线的人数，《URUTIMA ON LINE》和《EVER QUEST》（这两部作品在全世界都拥有非常热忱的玩家，给予《FFXI》的影响也非常之广）在世界范围内最高时达10万人，目前《FFXI》只是在日本就有6万人。每个服务器的上限是5,000左右，就眼前看，情况还未有负面发展的趋向，人数还可以稍有增加。"

3~4年间所考虑的是版本升级

——游戏中职业的平衡性，已经作出了各种调整呢。

田中："因为在最初的1、2个月实在是出现了很多的问题，因此将初期的职业平衡性作出了调整。象バインド等一些过于强力的招式，都重新进行了修正。现在整体的平衡性已经基本上完善，之后就是再慢慢地补充



细节了，比如新的特性和技能等等，这个调整的过程可能会永远地进行下去吧(笑)。”

——这么说职业平衡性的调整还是受到用户群意见的影响了?

田中:“是啊，有直接提出来的，也有在各处的BBS提出来的。而且包含我们制作人员在内也都是玩家，会有比较深切的体会。”

——那么，级别的上限是多少呢?

田中:“打算到LV255为止，那就意味着如今还只是全貌的1/5左右。”

——关于版本的升级又将作如何打算呢?

田中:“从长远看，在未来的3~4间，是在某一时期大幅度地升级还是逐渐地提升版本，那个更好一些现在我们正在讨论。譬如说在地图区域扩张的时候，可能大幅度地提升版本就比较有利了。”

——如果地图区域进行扩张的话，是否会通过DOWN LOAD的形式呢?

伊势:“那样的话对DOWN LOAD的要求就会好严格，考虑到费用的因素，还是使用光盘更好一些吧。虽然在网络上进行巨型资料的流通是每个人的梦想，但现在还不太可能。”

——还会出现其它的职业吧?大概会是在什么时候呢?

田中:“基本上初期登场的职业概括的范围已经比较全面了，其余一些高级职业暂时不会出现。”

Windows版和国外版将会如何?

——Windows版的β测试版得到了相当的好评，具体的发售日是在什么时候呢?

田中:“发售日现在还无法具体地确定下来，由于PS2版和Windows版的资料拥有互换性，如果可以使用同一个账户的话，那么无论是PC版还是PS2版都会很方便地游戏。目前是这样打算的。”

——Windows版发售后服务器还会增加吗?

田中:“我们现在正商讨新服务器的类型。是一切从零开始呢，还是继续当前的状态呢，各种各样的方案我们都会进行反复地检证。”

——《FFⅪ》在国外的发售预定状况如何?

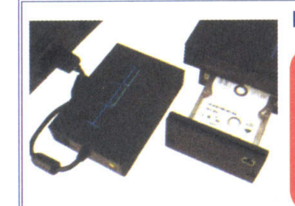
田中:“现在还无法确定，英化的工作虽然正紧敲锣鼓，但因为业务上以及网络自身的环境等因素，因此还要再花上一段时间。”

—最后请向广大用户说两句话好吗?

田中:“还没有玩过《FFⅪ》的朋友请务必要去买来BB UNIT试试看哦，Windows版也马上就要发售了，大家请择其所好吧。”

伊势:“服务器还相当地富余，再多来些玩家也绝对没有问题，请尽管在游戏中尽兴吧。”

PlayStation BB Unit 超人气中!



玩《FF Ⅺ》、《信长之野望 Online》以及《auto modellista》等网络游戏时所不可缺少的配件，分为两个种类，购买时请注意。

《FINAL FANTASY XI 2002 SPECIAL ART BOX》发卖决定!



好评发售中的《FF Ⅺ》终于决定推出特别限定版了，游戏内容和之前没有什么区别，但却加入了天野喜孝的原创插画等四个种类的赠品，实在是令人垂涎欲滴。

价格:8000日元

发售日:2002年9月26日

PS2 厂商·CHUNSOFT
恐怖惊魂夜 2—监狱岛的儿歌—
发售日·2002 年 7 月 18 日 类型·声音小说

佐渡

切入湖

布多天神社

八坂村

城岛

かまいたちの夜2 監獄島のわらべ唄

责编／夜露死苦

《恐怖惊魂夜 2》背景原形大探访


图片设计
大藤充彦

在今次的“观光篇”中，将为大家介绍游戏里曾用到过的具有代表意义的实景。开发小组为了收集素材，几乎走遍日本各地，拍下了超过 6,000 张以上的实景写真。力求在游戏中出现的舞台场景可以最大限度地接近真实化，可谓用心良苦。

舞台 1 被拍摄下来的岛屿被作为游戏中的场景之一

写 真



游戏画面



在接近目的地后，由工作人员拍下照片，然后在此基础上进行加工处理，成为游戏中的场景，这个过程被称为“LANDSCAPE”。

舞台 4 港口

被美术监督·种田阳平称为设定部分中最难的港口，是由多枚写真组合而成的。只是西伊豆的黄金崎，就用到了 15 枚写真，而岩表、道路、小屋等场景都是将写真分解后再组成的。


黄金崎


舞台 2

舞台 2 海景

从横须贺的三笠栈桥乘船出发的话，可以路经东京湾内唯一的自然岛——猿岛。

猿岛


舞台 3

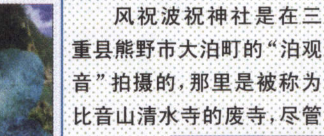
舞台 3 洞窟


石廊崎

在观光船上看到的海岸旁的这个洞窟，就是伊豆半岛最南端被称为“石廊崎”的景象。

舞台 7


舞台 7


舞台 4

舞台 5 风祝波祝神社

风祝波祝神社是在三重县熊野市大泊町的“泊观音”拍摄的，那里是被称为比音山清水寺的废寺，尽管小路上已是苔藓遍布，但可是比游戏中的画面还要美丽得多哦。


泊观音


泊观音

舞台 5

舞台 6

舞台 7 山顶


城岛

山顶上的舞台制作起来是十分辛苦的。作为背景原形的城岛，位于神奈川县三浦半岛尖端，左临东京湾，右靠相模湾，视线可以一直延伸到远方的地平线。这种壮观的景象和游戏中的感觉是十分接近的。


城岛

舞台 6 人造湖

在去往三日月馆的路上，可以看到奥日光的切入湖和割入湖，既然是山顶湖，安静自然是不必多说了，不过比起钓鱼，这里更是作徒步旅行的名地。


日光切入湖·刈入湖





舞台8 三日月馆



原宿车站

尽管三日月馆的原形是驹泽给水塔，但与之相关的写真也为数不少。三日月馆所在的原野，是根据日光的“战场之原”为基础被设计出来的。而馆顶的形状，是按照JR原宿车站驿馆的顶部设计的。而这个驿馆是过去为皇室成员专门预备的。





战场之原

驹泽给水所篇

“三日月馆是存在的”，虽然这么说稍稍有些夸张，但其原形是位于都内世田谷区弦卷的东京都水道局管理下的驹泽给水所。里面是无人的状态，当然也禁止任何人入内，如果安静下来的话，里面的时间就仿佛是静止的一般。

舞台9 海滩

黄金崎

说到这里大家都会想起游戏中真理穿泳衣的样子吧，旁边的这两幅写真就是在伊豆半岛西侧的黄金崎拍摄下来的。与三日月岛同样的，也是在靠近海洋的位置收拢成一个小小的港湾，看上去基本是和游戏中相同的场景。

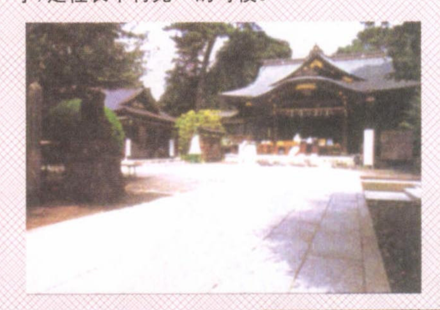


下田

Opening Movie 篇

片头部分是由映像监督·武藤真志担当的，使用的写真主要是以下两个场所，特别是佐渡，可以说是《恐怖惊魂夜2》素材的宝库。

布多天神社：篇头中小孩们唱儿歌的一幕就是在这里拍摄下来的。里面供奉的是“少彦名神”和学问之神“菅原道真公”。从京王线调布车站徒步走5分钟后，就可以来到置身于大自然之中的布多天神社了。其始建于1796年，每个月的25日都会举行月例祭，场面是十分热闹的。实际上，神社的旁边就是电气通信大学，是社长中村光一的母校。



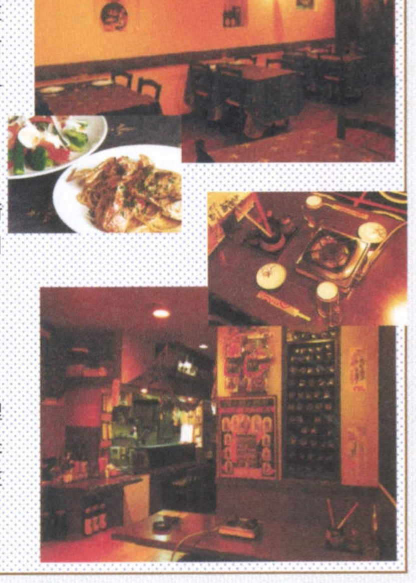
佐渡：在游戏发售的前一年，武藤真志带领着摄影班来到了这里，整部作品中大部分的素材都来自于这里。并排着的鸟居（日本神社的门）、岩大名神、地藏菩萨像等等，都流露着阴暗的气氛。除去篇头以外，在游戏里唯一用到的的场景就是岸猿家领地内的小渔村了。



LOVE TESTER 篇



在这里我们就将气氛稍稍转变一下吧，在“LOVE TESTER 篇”中出现的场景就在下面了。估计可能是CHUN SOFT公司附近的店铺，而且员工们也常常到这里来用餐吧，呵呵……



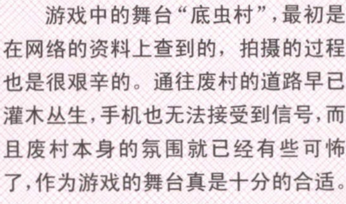
イル·ピッチョーネ（意大利料理）

透和真理约会时去到的场所，是在Office街比较靠里面的一家不起眼的店铺，但里面的氛围十分的温馨。菜价大概在1,000~1,500日元之间，但是菜量可是很大哦。

くちち 新宿歌舞伎店（火锅料理）

游戏中另外一个约会的场所，是以炝锅料理而出名的店铺，其酱油风味和味噌泡菜风味更是极品中的极品。店铺中日本酒的种类也有很多，在这里用餐大概要花上2,500~5,000日元左右。

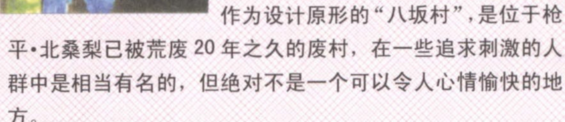




底虫村篇
——长野深山中的废村



游戏中的舞台“底虫村”，最初是在网络的资料上查到的，拍摄的过程也是很艰辛的。通往废村的道路早已灌木丛生，手机也无法接受到信号，而且废村本身的氛围就已经有些可怖了，作为游戏的舞台真是十分的合适。作为设计原形的“八坂村”，是位于枪平·北桑梨已被荒废20年之久的废村，在一些追求刺激的人群中是相当有名的，但绝对不是一个可以令人心情愉快的地方。









新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解谜	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	AVG	冒险

PLAYSTATION

日期	游戏	厂商	类型	售价
10月31日	最终幻想 1·2 premium package	SQUARE	RPG	8800
	最终幻想	SQUARE	RPG	3800
	最终幻想 2	SQUARE	RPG	3800
11月7日	FEVER5 SANKYO 公式			
	パチンコシミュレション(PSone Books)	ICS	SLG	1800
	光荣定量系列 三国志 Ⅳ	KOEI	SLG	1980
	光荣定量系列 提督的决断 Ⅲ	KOEI	SLG	1980
	光荣定量系列 信长的野望·天翔记	KOEI	SLG	1980
	光荣定量系列 ふしぎの国のアンジェリーク	KOEI	TBL	1980
11月14日	Kids Station 动くトミカ	ATLUS	ETC	3800
	Kids Station 动くトミカ	ATLUS	ETC	5800
	Kids Station プラレール道ものしり百科	ATLUS	ETC	3800
	Kids Station プラレール道ものしり百科	ATLUS	ETC	5800
11月21日	归ってきた サイボーグクロちゃん	KONAMI	ACT	3900
	メモリアル☆シリーズSUNSOFTVol.6	SUNSOFT	ACT	1500

PLAYSTATION 2

日期	游戏	厂商	类型	售价
10月31日	勇者斗恶龙·特鲁尼克的大冒险 3 ~不思议のダンジョン~	CHUNSOFT/ENIX	RPG	6800
	极端主义者 Fighting Evolution2	BANPRESTO	ACT	6800
	在线游戏 大古噜古噜温泉	SEGA	TAB	6800
	京浜急行 ~Train Simulator Real	SCE	SLG	5800
	京浜急行 ~Train Simulator Real premium package 限定版	SCE	SLG	7000
	学园都市 Varanoir	IDEA	SLG	6800
	学园都市 Varanoir 限定版	IDEA	SLG	7800
	Only you(附 CD)	ジェネックス	AVG	7800
11月7日	POWER SMASH 2	SEGA	SPG	5800
	机甲武装 G			
	ブレイカーレジェンド オブ クラウディア	SUNRISE	ACT	6800
	装甲核心 2 ANOTHER AGE 廉价版	FORMSOFT	ACT	价格未定
	WILD ARMS アドヴァンスドサード 廉价版	SCEJ	RPG	3000
11月14日	龙战士 5	CAPCOM	RPG	6800
	简单 2000 系列 Vol.14	D3PUBLISHER	TAB	2000
	简单 2000 系列 Yol.15	D3PUBLISHER	SPT	2000
	简单 2000 系列 Vol.1.5	D3PUBLISHER	TAB	2000
	简单 2000 系列 Vol.1	D3PUBLISHER	PUZ	2000
	简单 2000 系列 ハローキティ Vol.2	D3PUBLISHER	TAB	2000
	真·魂斗罗	KONAMI	ACT	6800
11月21日	POP MUSIC7	KONAMI	SLG	6800
	SuperCar Street Challenge	SUCCES	RAC	5800
11月23日	哈利·波特与神秘的房间	EA/SQUARE	AVG	5300
11月28日	NBA2003	EA/SQUARE	SPT	价格未定
	格斗之王 2000	PLAYMORE	FTG	6800
	SD 高达 G 世纪 NEO	BANDAI	SLG	6800
	宿明传说 2	NAMCO	RPG	6800
	星海传说 3——直到时间的尽头	ENIX	RPG	7800
	暗黑编年史	SCE	RPG	5800
	鲁邦三世——魔术王的遗产	BANPRESTO	AVG	6980
	彼岸花	SAMMY	AVG	6800
11月	超·战斗封神 & 真·三国无双 2 猛将传	KOEI	ETC	7800
	超·战斗封神	KOEI	ACT	5800
	超·战斗封神 & 封神演义 2	KOEI	ETC	9800

DREAM CAST

日期	游戏	厂商	类型	售价
11月21日	麻美——妻子是女高中生	DATAM POLYSTAR	AVG	6800
11月28日	想い出にかわる君	キッド	AVG	6800

GAME CUBE

日期	游戏	厂商	类型	售价
11月1日	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル!	BANDAI	ACT	6800
11月8日	玛莉奥 PARTY	任天堂	ETC	6800
11月21日	超级猴子球 2	SEGA	ACT	5800
	マッスルちゃんぴよん~筋肉岛の决战~	KONAMI	ETC	6800
	生化危机	CAPCOM	AVG	7800
11月22日	キン肉マンⅡ世 新世代超人 VS 传说超人	BANDAI	FTG	6800
11月23日	哈利·波特与神秘的房间	EA/SQUARE	AVG	6800
11月28日	永恒的阿卡迪亚 2	SEGA	RPG	6800

X-BOX

日期	游戏	厂商	类型	售价
今秋预定	TETRIS WORLD	SUCCES	PUZ	4800
年内预定	RUNEBRID	TAKUYO	S·RPG	价格未定
	死亡之屋 3	SEGA	SHT	价格未定

GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏	厂商	类型	售价
11月14日	DANDOH!!Xi	ゲームビレッジ	SPT	5800
	魂斗罗ハードスピリッツ	KONAMI	ACT	4800
11月15日	From TV animation ONE PIECE 娜娜茨岛的大秘宝	BANPRESTO	RPG	4800
	真·女神转生 デビルチルドレン 光の书	ATLUS	RPG	4800
	真·女神转生 デビルチルドレン 暗の书	ATLUS	RPG	4800
	リトルバスター—Q	TOMMY	RPG	4800
11月21日	口袋妖怪 サファイア/ルビー	任天堂	RPG	4800
11月22日	超级机器人大战 ORIGINAL GENERATION	BANPRESTO	S·RPG	5800
11月23日	哈利·波特与神秘的房间	EA/SQUARE	AVG	4800
11月28日	口袋实况世界足球 2	KONAMI	SPT	4800

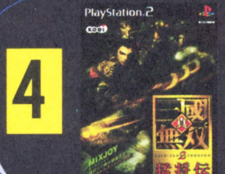
WONDER SWAN COLOR

日期	游戏	厂商	类型	售价
10月31日	NAMCO Super Wars	BANDAI	RPG	4980
	最终幻想 3	SQUARE	RPG	4800
	机动战士高达 MSPLATOON.COM	BANDAI	SLG	4800

1

超级马里奥3
GBA/ACT/任天堂/17万1829
2002/9/20
惊寂：还是胡子大叔你厉害！咦，你的胡子呢？

2
星际火狐大冒险
NGC/A.AVG/任天堂//16万6895
2002/9/27
SORA：名气恁大、造势恁大、游戏也恁强！

3

.hack//恶性变异 Vol.2
PS2/RPG/BANDAI//16万342
2002/9/19
shining：01010101……第三作预约中！

4

真·三国无双2猛将传
PS2/ACT/KOEI//15万3830
2002/8/29
金带刀：名符其实的猛将如云，什么时候再来个谋士传？

5

梦幻之星网络版1&2
NGC/RPG/SEGA//9万8767
2002/9/12
金带刀：一定要玩500个小时！！

6

MARVEL VS CAPCOM 2 新世代的英雄
PS2/FTG/CAPCOM/2002/9/19/8万X3459
valkyrie：喔，美丽的英雄在远方等待我^^

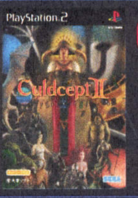
7


网球王子~SWEAT&TEARS~
PS/SLG/KONAMI/2002/9/26/6万3583
TAKO：泪与汗水的热血青春啊！不过主角有点臭P

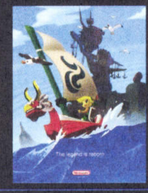
8
ENERGY AIRFORCE
PS2/SLG/TAITO/2002/9/26/4万6366
夜露死苦：确实很仿真，其他也就那么回事吧

9


山佐 Digiワールド SP
PS2/SLG/yamasa/4万6234
2002/9/26
shining：这种东西，不符合中国国情。

10

CULDCEPT II
PS2/TBL/SEGA/4万4681
2002/9/26
惊寂：卡片，又见卡片……好烦！

TOP5 游戏期待榜

1

塞尔达传说
NGC/A.RPG/任天堂/12月预定
TAKO：宣传口气很大，我就等着12月见分晓。

2

生化危机 ZERO
NGC/AVG/CAPCOM/11月下旬预定
惊寂：已经不止一个朋友对我说，等它出了就去买NGC……

3

星之海洋3 Till the End of Time
PS2/RPG/ENIX/2003年3月
SORA：又延期了，ENIX的老把戏玩不厌，兄弟们给我抽！

4

宿命传说2
PS2/RPG/KONAMI/11月28日
shining：我正琢磨着，那热带鱼剑士别是主角他老爸吧？

5

浪漫传说
PS2/RPG/SQUARE/12月预定
夜露死苦：花儿快开吧^^

GAME 排行榜 TOP

责编/惊寂

EZ-FLASH 烧录实况

文/蓝风 责编/SORA、惊寂

现在国内最流行最好的GBA烧录器非EZ-FLASH莫属了，它的性能稳定，安装简便，就是价格不公道:-（随着购买EZ-FLASH的人越来越多，反应的问题也越多，但主要是烧录操作中出现的问题。下面我就有请著名的蓝风先生，以他个人的使用经验为我们讲解EZ-FLASH的烧录过程，请蓝风先生上场（掌声持续一小时）。

蓝风:“大家好，我是蓝风，蓝风的蓝，蓝风的风……”（台下观众呕吐中）嗯咳，言归正传，我还有场子要赶呢。

EZ-FLASH的烧录器EZ-Writer的安装是件很easy的事情，只要你不把插头插到软驱里……只要按照一般的USB设备安装方法安装就可以了。在http://www.chinagba.com/ezf-drv1102k.zip上有驱动程序下载。EZ-FLASH的烧录也是很简单的事，我就不多费口舌了。这次讲解到此为止（台下观众暴动中...）。

安装成功后在设备管理器中会出现EZ-Writer。

运行烧录软件EZ-Client，最新版本的是V1.07a，在http://www.chinagba.com/Client107aChn.zip有下载。

EZ-Client的界面是很简单的，上图是插入256MEZ-Card时的样子。在窗口的最下方有一排烧录卡的信息表示，依次为存放游戏的ROM的剩余情况，用于记录进度的RAM的剩余情况，大家在操作的时候请务必留意这里的信息。

下面就给大家介绍一下各菜单选项的作用。

添加:就是加入你想要的GBA的ROM。

删除:删除所选中的游戏，注意这里只是从下面的列表里删除，烧录卡里并没有删除，这个问题在后面会说到。

刷新:显示最新的烧录卡信息。

写卡:最重要的一项，里面有三个选项 — 更新全部程序:当在列表里完成所有添加和删除的操作后，就可以选它了。选中以后，烧录器就开始“烧”了;更新全部游戏进度:有了这个功能就意味着可以将模拟器的存档文件弄到烧录卡里（只支持后缀为sav的记录文件），以后就可以利用模拟器的金手指来修改游戏（这个问题咱们放在花都里交流），然后在GBA上继续玩。看来GBA的金手指要下岗喽;更新当前游戏进度:以上的操作只针对所选中的游戏来进行。一般最常使用这项，一个一个来比较好，毕竟记录这个东西不是开玩笑的，要是弄个什么失忆症就难过了。

备份:与写卡完全相反的操作。里面有三项，这里就不一一介绍了。需要说明的是，备份游戏进度最好一个一个的进行，所存的记录文件也最好为sav文件，至于为什么就不用我说了吧。

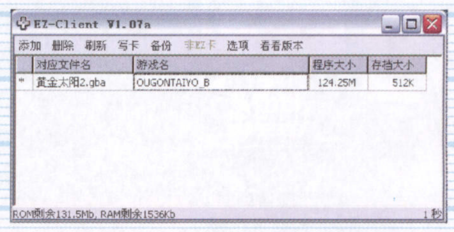
非EZ卡:这也是一个很实用的功能。里面也有三个选项 — 备份ROM:就是把卡里的游戏拷出来，成为GBA格式的文件，大家可不要去盗版哦;备份进度:就是备份非EZ卡里的记录;写入进度:目前版本的EZ-Client这个功能还不行，以后应该会改善。

选项:一些附加的功能。里面有六项 — 自动去除片头:有些ROM在开始有让人讨厌的片头（请注意不是游戏的片头），这些片头只有一个画面，要按一下START键才能进入游戏，既烦人又浪费空间。但是一些汉化的游戏是不能去掉的，如果去掉的话会出现乱码。需要注意的是，这个操作只有在添加游戏前有用，也就是说每添加一次游戏之前就要选一次，如果只选一次的话就只能去掉选后添加的第一个游戏，另外默认是不选的;使用引导程序:在烧录合集游戏的时候使用。使用128M烧录卡的朋友请注意，当烧录单个游戏的时候可以不使用引导程序，这样可以省出32K（好象是）的空间，也避免了128M的卡不能烧录128M游戏的尴尬;格式化卡带:不想说什么，只是在格式化之前请三思，免得到时候鬼哭狼嚎的吵到别人;ROM检验:检验存放游戏的ROM，如果卡内有游戏的话会被强制删除;RAM检验:和ROM检验一样，会强制删除记录;电池检验:很有用的功能（好像说了几次），新买来的卡最好先做电池检验。方法是先选写入数据，然后拔出卡，5分钟后再插进去，选校验就可以知道电池有没有电。

查看版本:你说是干什么用的?

呼~~~ 终于介绍完了。下面就以一个烧录的实例来给大家做个示范（掌声持续两小时）。

首先添加ROM（什么?不知道怎么弄?看前面吧……无语），在添加前可以用模拟器先看一下有没有什么问题，有没有那该死的片头。有片头的话，在添加前就先选一下自动去除片头。



大家请看，我已经添加了黄金太阳2的ROM。对应文件名为ROM的文件名。游戏名是游戏的名称，也是显示在选择菜单里的名字，如果觉得不好的话，双击它就可以改了，记住只能改为英文，中文会是乱码。程序大小就是游戏的大小了，现在显示为124.25M。存档大小为512K。在窗口的下面显示ROM剩余131.5M，这就说还可以添加其他游戏。全部选好后就可以开始了。等个几分钟就可以在自己的宝贝GBA上玩到自己喜欢的游戏了。

需要注意的几个问题:

1. 首先就是关于记录的问题，EZ-FLASH有个比较麻烦的地方就是虽然多数游戏可以自动分配存档大小，但还是有些游戏要手动分配。如果添加游戏后存档大小显示为零，那就需要手动调节。在列表里用鼠标双击那个游戏的存档大小栏就可以调节了，大型RPG（比如黄金太阳）都需要512K的空间，一般的RPG有256K就足够了，动作类128K左右。FC的模拟器要看里面游戏的多少来分配，游戏多就多一点，少的话就少一点。没把握的话可以多分一点，一般记录用的RAM都是有剩余的。

2. 有很多朋友反应不能删除游戏。这个主要是因为EZ-FLASH的不能删除只能覆盖，也就是要取掉一个游戏是不行的，要靠一个新添加的游戏来覆盖他。而且还必须按照从下到上的顺序来进行，不能从上到下也不能从中间。这样也是为了防止出现存储碎片。

3. 有些人问为什么黄金太阳2的ROM只有16M，他不是128M的游戏吗?其实这是一个换算

上的误区，简单的说就是一个 GBA 的 ROM 大小乘以 8 就是这个游戏的大小了。

4. EZ-FLASH 的电池是采用的充电电池，当插在烧录器或 GBA 上时就在充电，所以在理论上来说，EZ-FLASH 的记录是永远不会丢失的。 哼~~~ 永远吗 ~~~~

好了，这边终于收工，赶快去救下一场！

GBA常见周边软件使用教程

文/蓝风 责编/SORA 惊寂

☆★看图软件 PicBOY 使用教程★☆

PicBOY 是台湾的一个神秘人物(之所以神秘是因为本人不认识 *_*b) 开发的一款 GBA 的看图软件，最新版本为 1.5b。这个软件可以将 BMP 和 TXT 文件转化为 GBA 格式的文件，然后再利用烧录器把这些文件 COPY 到烧录卡上，就可以实现你用 GBA 养眼和阅读的愿望了。PicBOY 最大的优点是生成的 GBA 文件小，操作简便，功能实用，是居家旅行，杀人灭口的常备工具……

本文讲的比较简单(其实真的很简单)，高手就莫往下看了。菜鸟们，Let's go!

在进行格式转化前要先选好自己喜欢的图片，并把他们稍微处理一下，这样在 GBA 里看上去会比较美观。图片格式只要是 PHOTOSHOP 或其他图形处理软件可打开的都行。在这里我就选一张我比较喜欢的 PLMM 来开刀吧！嚯嚯~~~~

打开 PHOTOSHOP (我使用的是 6.0 的中文版)，再打开要处理的图片。



呵~~ 可爱的深田恭子 ^o^

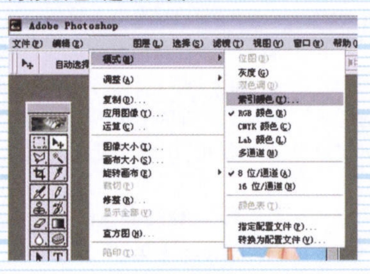
图片很 PL 吧，但是这样是不好用的，因为图片太大不方便在 GBA 上那小小的屏幕上浏览，而且生成的文件会很占地，烧录卡里装不了多少。那我们就需要把图片裁减一下。根据我使用的经验 240×160 正好是 GBA 屏幕的分辨率的大小，要做全屏浏览的图片就要把图片改到这么大。当然也可以做的很大，这样在浏览时可以按十字键来移动图片，或按 SELECT 键来让图片适应屏幕尺寸。

Adobe Photoshop
文件(F) 编辑(E) 图像(I) 图层(L) 选择(S) 滤镜(T) 视图(V) 窗口(W)
宽度: 240PX 高度: 160PX 分辨率: 72 像素/英寸

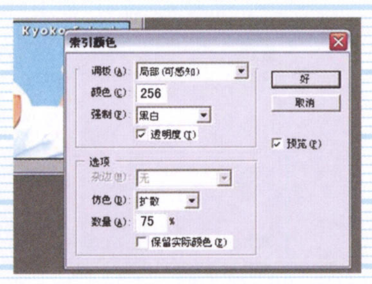
裁切图片最简单的方法就是使用裁切工具，在对话栏里输入如图所示的数字，然后就可以裁切了。



现在图片已经裁切好了，只需要将它转化为 BMP 格式的就可以了。转化之前要先转变图形的色彩模式，要将他转为索引色，选项如图：



会出现对话框，数字输入如图：



之所以要这样改的原因就是要图片的文件尽量的小，不要担心图片质量不好，不清晰，在 GBA 的屏幕上这个已经是好清楚的了。



接下来就可以将他另存为 BMP 格式的图片了。在出现的对话框中按图中的选就可以了。

至此我们已经完成了对图片的处理，下面我们有请今天的主角 -PicBoy 出场(喝口水先) ~~~~

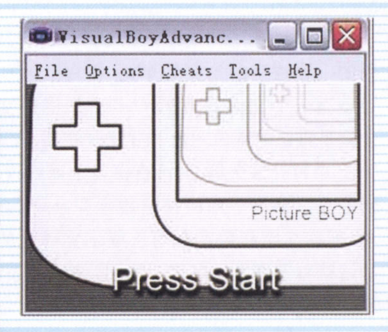
上回书说到……(省略一千字的开场百)。

这个就是 PicBoy 的界面，很简单是吧？ 哼，哼... 真的很简单，我在这里就不多费口水了。因为是台湾人搞出来的 DD，所以是繁体的，当然，他还有英文可以选择。



点一下“加入”按钮，把刚才处理好的图片加进来。加入的图片会在 MENU 里出现，你可以把他们的先后顺序做调整。 调整好后，点一下“开始转化”就可以完成从猿猴到人类的超光速转化(不好意思搞错了，最近科幻片看多了)……

在 PicBoy 的安装目录下会生成转化好的 GBA 格式的文件，文件名默认为 PicBoy.gba(默认名还可以在软件界面左下角的“转换后档案名称”里修改)，现在就可以在 GBA 的模拟器上试运行一下了。



PICBOY 的开头画面。



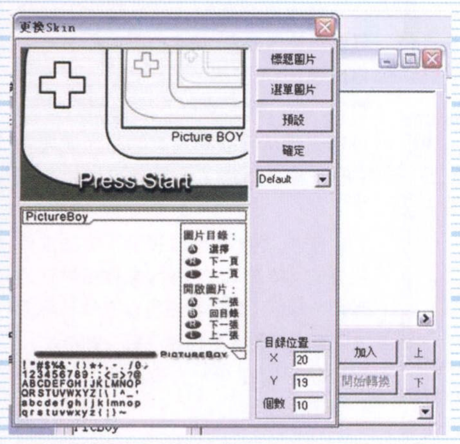
选择菜单，只能是英文的，旁边还有操作说明，很体贴的界面.



这个就是在 GBA 上运行的效果了。怎么样？还不错吧！有条件的朋友就可以将这个文件 COPY 到烧录卡里在被窝中看了：)

等等 ~~~~ 偶还有话没说完！接着看……

PicBoy 还有一项功能就是皮肤 DIY。在它的界面上可以看到更换 SKIN 这个按钮，点一下就可以放上自己喜欢的 SKIN 了。



SKIN 的做法和处理普通图片一样，没什么特别的，要注意的是在 PicBoy\Skins\Default 目录下有一个文件名为 MENU.BMP 的图形文件，这个就是默认的选单图片。要修改的话，在 PHOTOSHOP 中打开该选单图片，直接在上面修改。菜鸟们注意：横线下面的那些数字和字母最好不要动，那些文字和数字是用于显示文件名的，乱改的话就看不到文件名了。最后，修改前还请备份原文件。



这就是我自己做的 SKIN，怎么样？是不是很诱人啊？嘿 ~~~

请再稍等一下下！ 还有一个重要的问题。差点忘了 Picboy 还有个重要功能就是看电子小说。操作和加入图片是一样的。但要注意，如果 txt 文件是简体中文的（大家应该都是简体的吧），就要在 GB2312 的选项前点一下，要不你就只能看到乱码。

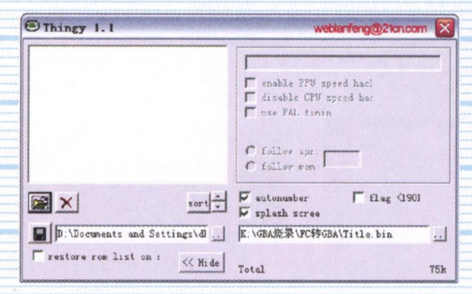
好了，难为众客官留到现在。总的来说这个软件的操作是很简单的，另外国内开发的 READBOY 也是不错的看图软件，但我选用 PICBOY 的原因是他生成的文件尺寸小。怎么样？现在觉得烧录卡不够用了吧..

烧录一族们，把你们最心爱的 GF（如果有的话）的 PL PHOTO 放到 GBA 上吧，然后让她知道你在 SCHOOL、BUS、STREET AND WC 里都在看着她，让她感动的一塌糊涂：)

☆★FC 模拟器 THINGY 使用教程★☆

FC 可以说是全世界普及量最高的主机，它上面的一些经典游戏到今天都还是大家谈论的话题，如今 GBA 也将成为全世界的普及量最大的游戏机。在 GBA 上重现 FC 经典游戏就成为了很多人的梦想，THINGY 就是可以实现这个梦想的软件。

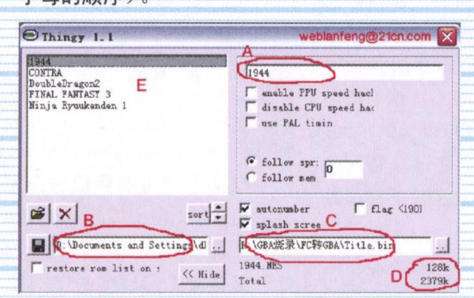
PocketNES 是目前 GBA 上最好的 FC 模拟器，最新版本为 8.0。而 THINGY 实际上是一个可以将 FC 的 ROM 转化为 GBA 用 ROM 并整合模拟器 PocketNES 的软件。



THINGY 的界面，最新版本为 1.1

现在我们开始添加 FC 的 ROM，首先准备一杯茶水，大家口渴时可以喝……（-_-b）GO ON!

点一下 [按钮] 就可以添加茶水了（错了！是 FC 的 ROM！ ^_^b ），按住 Ctrl 就可以添加好几壶茶……（又错了！是多个 FC 的 ROM）旁边的是 [按钮] 删除按钮。sort 是按游戏名排列（英文字母的顺序）。



ok，ROM 都添加好了，来做一下调整。E 处就是添加的 ROM 名，如果觉得这个游戏名不可爱可以在 A 处修改，注意不能是中文，也不能是阿拉伯文、日文、韩文（多余…想喝茶…）只能是英文。B 处为存放生成的 GBAROM 的路径，点击旁边的“…”就可以改变路径。D 处为当前游戏和生成的 ROM 的大小，要注意生成的 ROM 的大小，不要太大了，要不茶杯装不下（错了！ 是烧录卡…）。大小换算方式为 1024K=1M=8M（GBA 的单位），图上的生成 ROM 是 2.4M 大小，放到烧录卡里就是 17M 左右。C 处为选择开机画面，等一下喝完茶再告诉大家。其它的一些设置照图上所示就可以了，要说明的是 follow spr：和 follow mem 为设置记录方式的，如果游戏不能记录的话就改这里。autonumber 为自动在游戏菜单上添加序号。splash screen 为是否使用开机画面，打勾的话就可以在 C 处选择开机画面的文件，文件格式为 bin（不知道吧，我都说了等我喝完茶再告诉你）。一切都搞定后就可以开始转换了，不要紧张，轻轻点一下左下角的 [按钮] 就可以了。



怎么样？ 是不是很熟悉的画面？555555~~~ 我想起了我那心爱的 FC，现在已经尸骨无存了。



在游戏中同时按 L 和 R 键就可以叫茶喝了（众人皆倒…哦，是出现设置菜单）。具体设定为：

B autofire、A autofire：AB 键连发设定

Controller：选择控制游戏中的 1P 还是 2P，在使用联机功能双打时，其中一个人需要设定为 2P。

Display：是否压缩画面，由于 GBA 屏幕的长宽比和 TV 不一样，因此显示全部画面时有一点点失真，不过影响不大；也可以设定为不压缩，这时只能看到大部份画面，在游戏中用 L、R 键做上

下调整。

Link Transfer:是两台 GBA 联机时用的,条件是都运行同一个 FC 游戏。

Manafe SRAM:管理 SRAM 的,一些 FC 的是有电池存档的,这里就是模拟电池存档,还可以管理这些存档,是否删除等。

Save State、Load State:这个就不用我费口舌了吧 。

Sleep:休眠功能 。

Restart:热启,返回选游戏的菜单。

喝口茶先 ~~~

好! 现在为大家介绍刚才喝的是什么茶(省略一万的废话),刚才说到的开机画面,需要一个叫 bimbo 的软件来制作,其实 bimbo 也是一个转化软件,它能将 BMP 格式(只支持 BMP)的图片转化为 GBA 可以使用的 BIN 文件。在转化前先要对图片进行先期的处理,处理的方法和 PICBOY 的一样,大家可以翻回去看看。



软件的界面很简单。

Open:打开 BMP 图片

Expot:转化图片

Brightness (亮度)、Contrast (对比度)、Saturation(饱和度):分别为亮度、对比度、饱和度的调节。

GBA Graphics Mode:GBA 图形模式, 一般选择 MODE 3

Dithering: 选择 Smooth 比较好。

调整好了以后就可以转化了。

好了,终于说完了,我的茶也凉了,可惜……另外我还为诸位客官提供了两处茶包下载的地址,看完文章后心痒的朋友可以去遛达遛达:)

PICBOY:http://www.chinagba.com/upload/image/picboy.zip

THINGY&bimbo:http://www.chinagba.com/upload/image/THINGY &bimbo.zip

最后, 容我在此对 GBA 掌机地带 www.chinagba.com 的诸位朋友们说一声多谢,谢谢你们!

GBA卡带更换电池图解

作者\模拟器硬件DI
责编\SORA、惊寂

很多 GBA 卡带采用 SRAM 芯片来存储游戏进度,SRAM 芯片有一个特点就是掉电后,芯片内部数据会丢失。因此通常会卡带中会有一块电池为它供电,这样当 GBA 关闭电源,卡带没有电源供应时,保证芯片内部的数据不会丢失。SRAM 中文叫做静态 RAM,它的耗电量非常小,因此后备电池可以使用比较长的时间, 一般都在一年以上。不过当卡带使用了很久后, 电池电压会变低,最后导致不能存储。这时我们就需要为卡带更换一个新电池了。

下面我们来说说更换电池的方法。

一、需要的工具和材料

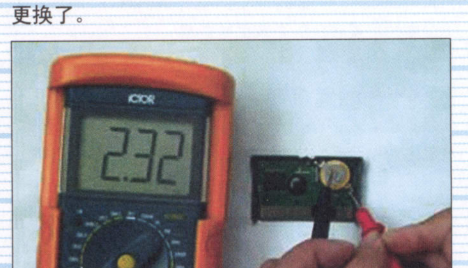
1. 电烙铁;2. 螺丝刀;3. 新电池

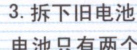
GBA 上用的是 3V 的锂电池, 电压为 3.3V 左右。

二、具体的操作

1. 卸螺丝,打开外壳 。

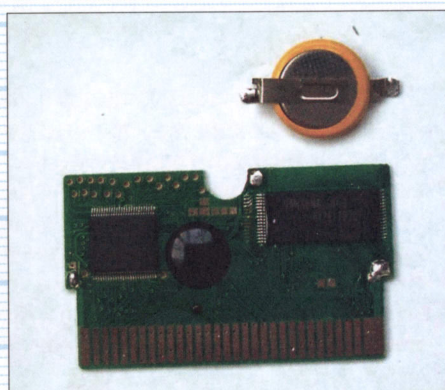
2. 测量电池电压,很低,确实需要更换了。

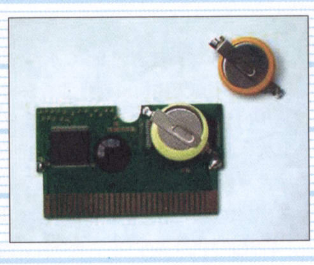




3. 拆下旧电池

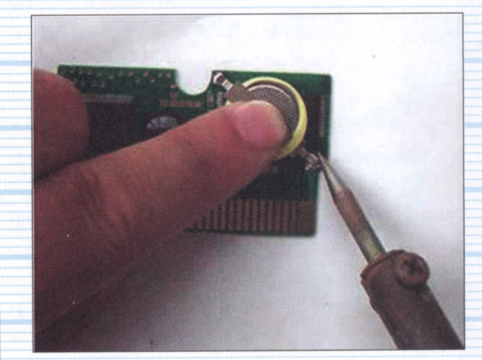
电池只有两个焊点,并且焊点非常大,所以操作起来很容易。唯一需要注意的就是电池的极性。极性在电池上都标的有,不过对于 GBA 卡带电池来说,电池上面的焊片是负极,下面的是正极。你需要记清楚电路板上哪个焊盘是正极,哪个焊盘是负极,不过有的电路板上也会在焊盘旁边标出"+"或"-"的字样,用来表示电池的正极或负极。先把电烙铁插上电源,等几分钟后,电烙铁就热了。用烙铁尖熔化焊点的焊锡,同时把电池的这一边轻轻向上拉起,电池的一边的焊片就和电路板分离了。同样方法焊下电池的另一个焊点,电池就完全拆下了。





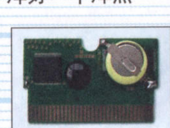
原先的极性焊到原先的位置上。把电池的焊片压到电路板原先焊盘的位置上,用电烙铁熔化焊锡,焊锡熔化后,把电池轻轻向下压,然后移去电烙铁,焊锡冷却后,焊片就焊上了。同样方法焊上电池的另外一个焊片,新电池就更换完毕了。

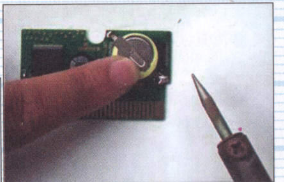
按照原先的极性摆好新电池的位置

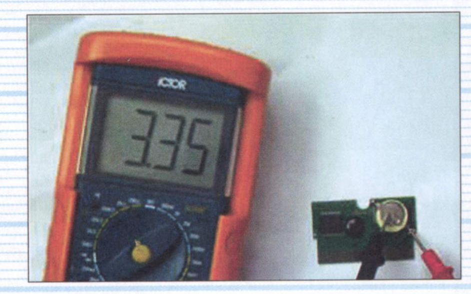


加热焊点

焊好一个焊点







焊接完成

来源:模拟器硬件DIY

(请作者速与编辑部联系)



编读往来

杂志改版了，为了对《电电》关爱有加的读者们和国内的广大游戏迷，《电电》要摸索的东西还很多，要走的道路还很长，正所谓"路漫漫其修远兮"。我们的一切改变的出发点都是为了读者，听到更多的读者声音是我们最大的心愿。我们将会继续在与读者交流的方面下工夫，也希望游通社能成为读者的挚友，大家对游通社有什么好的建议可以来信告诉我！

——金带刀

Q 今期的《电电》是我最为满意的一期，无论从封面、内容、实用等等都比以往更胜一筹，尤其是关于GBA的内容几乎全部为彩页，且内容丰富，真是令我开心。加上新栏目《轻松时刻》的出色表现，更令《电电》"如虎添翼"……希望众编辑能继续保持这些"优良作风"啊

BY 广东惠州 殷振兴

这期杂志与上一期杂志相比在内容、版式以及质量上都有提高，虽不是质的飞跃，但定价也没有飞跃（暗自庆幸，汗……）。总得来讲还不错，比较以前内容来得更充实紧凑，攻略、介绍、新闻、小说……其它的分量把握的很好。"第二战区"容易造成阅读障碍的页底条纹也消失了，这对于我们这些长期以来早已习惯将两块玻璃片立在鼻梁上的田鸡们来讲真是福音啊。

BY 江苏淮安 冯斌

金带刀：相信大家在拿到新一期《电电》后又会有新的感触——我们终于变回全彩了！看了你的话，大家都觉得工夫没有白下，虽然每位小编的工作量都很大，每期都在为一些没能避免的小失误在烦恼。杂志的每一点改进都与热心读者的建议是分不开的。谢谢大家对杂志进步的肯定，希望杂志能伴随大家度过快乐时光。希望读者们对每一期新的《电电》的评价都是：这是我最满意的一期！

Q 建议在"统一战线"中开设"专家竞技场"，供那些可以不用精神打穿机战，可以单手游戏在街机中打穿拳皇，可以不被敌人发现打穿MGS2的变态高手交流其变态经验之处。

BY 广东惠州 黄振

金带刀：不用精神打穿机战以TAKO的实力可以轻松完成，就说我吧多费些力气应该也可通关。在街机上单手打穿拳皇，好象是有些"变态"，有时间可以让RIKU君试一试，这BT的玩法倒是满适合这个格斗小子的。呵呵，不管怎么说，这些还是满有意思的，就像前期杂志登载的"《基连的野望》59回合爆机纪录"，希望各位游戏达人们能多多踊跃来稿，把自己的成就拿出与大家分享。

Q 我对杂志的意见和建议：深挖洞、广积粮、缓称王……

BY 天津 张超

金带刀：我们收到过许许多多的读者意见，但张超读者的最为"特殊"——字数不多，意思深远。想当年，料事如神的刘伯温帮朱元璋平定天下后，出了"高筑墙、广积粮、缓称王"的谋略。后来这九个字后来被毛爷爷根据中国革命的具体实践，改为"深挖洞、广积粮、不称霸"。现在我建议《电电》编辑部召开会议，会议的主题精神就为以上九字！

Q ……和上一期的《特别企划》中的"KOF2001日韩对决报导"真是不错啊。此类盛事对于我等格斗迷来说简直有如足球迷对世界杯、篮球迷对NBA的期盼啊！太令人兴奋激动了，希望一有此类活动，贵刊仍能抢先详细报导。在下感激不尽、不胜感激、感激莫名也。

BY 武汉科技大学 尹剑

惊寂：虽然现在街机业没落了，但现在KOF的FANS数量可没有减少。我们自然会考虑到这部分读者的需求，请广大KOF迷和格斗迷们期待吧。

Q 众小编好象喜欢看信比E来的多些？因我发了N遍E都未有回音，无奈只好将投稿与调查"混为一谈"了。《电电》越来越"精"了，精致、精美、精辟，看在眼里，喜从心起。毕竟相伴有时间了，也不知我为什么总在有序的游戏生活中无形的需要着你，过去、现在及未来。

BY 山西太原 小志

涟漪：如果大家觉得发E来的方便也可以，下面是我们的邮箱：

杂志/tvgame@263.net（交流、意见，统一战线内容）

SHINING/hhhhhgm@163.com（稿件）

金带刀/jindaidao@sohu.com（游通社内容）

Q 从八位的FC到十六位的MD，再到三十二位的SS、DS、PS等等，还有N64、N64DD等等，现在是PSⅡ和X-BOX，还有什么我不敢去想，因为许多游戏使我应接不暇，但精品只有几个，我需要有人指引我去选择精品，我只有拜访贵刊了。

BY 河北廊坊 李张辉

金带刀：确实是这样，现在国内游戏市场和游戏资讯都不是很成熟，能为广大玩家和游戏市场提供联系纽带就只有游戏杂志了。在这方面我们的责任是重大的，它关系到中国游戏业的明天，可谓任重道远。希望大家能多多支持杂志哦，为了中国游戏业的明天，献出自己的一份力量和爱心。

Q "游戏永远没有年龄"如果有人问我，从游戏中得到什么？我会毫不犹豫回答他"除了快乐还是快乐"。也许很难想象我这样18岁的男孩还爱玩《口袋系列》，每次我看着火箭队捧腹大笑时，父母总说我的心理年龄只有6岁。我不想反驳，我们这一代人是在游戏和动画中长大的，这一切都不再是上一代人的世界观，而是真正有时代气息的，暂且叫他为"疯狂"吧！它已经成为我们生命中不可或缺的一部分。那么我有理由相信在我三十岁、四十岁、五十岁甚至六十岁时我都会爱动画，爱玩游戏，因为游戏永远没有年龄。

BY 江苏 张翼

金带刀：和张翼读者相比，众小编都可谓上一代人了。呵呵，我不知道咱们对人生的看法有什么区别，但我同意你的"游戏永远没有年龄"。我也是看着动画、漫画长大的哦，对于我，美好的事物是我一生的追求。我也会游戏到我生命的最后时光，因为，只要爱过游戏，就会拥有一颗游戏之心。它将伴我走过GAME世界的每一个角落，自由的童心，永远不变。

Q 朋友在于走动，读者在于交流！现在与读者交流的栏目不错，再把一些有关游戏和玩家自己的亲身经历的文章多刊登一些我想会更好的。

BY 广西南宁 梁志翰

沟通无界，创意无边。

BY 北京 王继

金带刀：我们深知《电电》的成长与广大读者们的爱心的滋润是分不开的。如本期"编读往来"的前言所述，大家对"游通社"的发展有好的创意可以来信与我讨论，来信请寄：北京清河邮局62信箱《电电》"游通社"金带刀 收，邮编：100085。此外，也欢迎大家给我来信交流其他方面的内容，信来必复！

Q PS的部分游戏及周边也可对应PS2，用来玩PS游戏（CD-R）。而PS ONE对应PS2的手柄振动和8MB记忆卡吗？

BY 长春 冯伟平

∮☆正树★：手柄振动是对应的；记忆卡嘛，就只能各用各的了。

电玩一言谈

欢迎大家多多妙语：

SEGA——让我欢喜让我忧
CAPCOM——冷饭专家
DC——一场游戏一场梦
BANDAI——机战量产王
大航海时代2——当海盗的感觉真好
梦幻模拟战2——你我最敬佩的敌人是雷恩
合金装备——间谍真和过街老鼠一样
生化危机1——僵尸，你不要逃嘛
生化危机2——我不要做丧尸party的嘉宾
生化危机3——我与僵尸有个约会
恶魔城·月下夜想曲——与魔鬼共舞
KOF99——为什么无敌的我总是被COM一挑三
KOF97——好想用鬼步逃课
生或死2——双重娱乐
皇帝的财宝——钱确实是万能的
心跳回忆——难为知己难为敌
GT2——速度不一定是最important的
召唤之夜2——年代的错落之地
精灵王纪传——一个人的孤独之旅
吉恩的野望——绝对要叛逃联邦
侍魂4·天草降临——人的血液居然会那么丰富
街头霸王zero3——收招时间在那里啊
皇牌空战3——寂寞的天空，忧郁的机师
公主的冠冕——一个苹果三口嚼
超级马利奥2——跳来跳去，乐此不疲
重装机兵——少年的战斗记实
死之屋2——尽管开枪吧，不会有事的
恐龙危机2——恐龙们的危机

创作·收集/八杯酒·原知

现在拥有 PS2 的玩家越来越多，但相信有许多玩家——具备相当玩龄的玩家，都不会忘记过去各自的游戏岁月：PS、DC……上的喜怒哀乐与酸甜苦辣伴随着我们成长……希望下面两篇短文能唤起大家熟悉和会心的感觉，让我们一起缅怀和回味那幸福和多梦的时光吧……

——金带刀

别了——PS

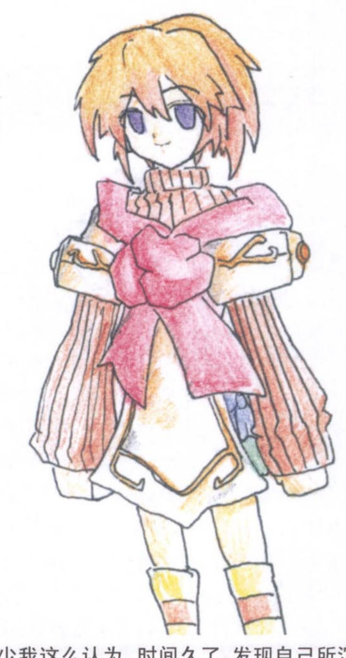
文：后街鬼

图：王宜

前几天自己整理房间的时候才发现曾经被我宠爱有加害怕刮花的 PS ONE 已经淹没在我的脏衣服、臭袜子和废报纸之中。我轻轻地捧起它，但是接随而来的是“啪！”的清脆响声——手柄断线掉落在地上，铜导线露在外面闪着金光……手柄终于挣脱了导线的束缚，挣脱了我手的牢笼，它自由了，也该安息了……我缓缓把 PS 放在了桌面上，用手轻轻的抹去表面的灰尘，深深地叹了一口气。这就是我的 PS 吗，曾经与我一起奋战多少夜晚多少星期天的 PS 吗？它跟随着我的脑子一起发热。我触摸着这位战士的手仍能感觉到他的余温，他仍然等待着我的命令，但是他永远也等不到了，对，永远！食指轻点了一下 open，圆形的盘盖缓缓地升起，似乎有些吃力，就像拄丈的老人要直立起来一样，带着颤抖，仿佛只要有一阵风便会把盖子从机上吹掉下来，弹在桌上再打在地上旋转几个圈才倒下去……里面的盘片是 FF8 的 DISCC。其实看到机子就知道里面放的是这张盘，也就是因为这张盘，噢不，是因为这个游戏，我冷落了 PS。我的手指轻轻地转动了光盘，思绪就像激光头一样，读取脑中的记忆来。

去年夏天的一个下午，经朋友的介绍我买了 FF8，当时还真心痛的掏钱包，但看了开场动画之后，我发现我爱上了这个游戏，把将要第六次结局的《月下交响曲》搁在一边。因为我觉得我不再是一个人了（那时我有了女朋友），于是便把斯考尔改成了自己的名字 zzw，莉诺雅也就顺理成章改成了女朋友的名字 little。无论从性格，样貌上她们都很像，特别是莉诺雅的微笑跟 little 是一个样的，可以说莉诺雅已成了 little 的影子。我完全沉浸于游戏之中，给她吃最好的东西，用最强的 BF 来保护她，为了给她最好的装备我到处收集材料，不愿让她受到一丝一毫的伤害。有时候还真想把另外两个同志一脚揣开，留下她和我一起逛商店，一起下酒吧，一起坐公交车，一起走在巴黎的街道上，一起漫步于林荫路上，她的笑容使我百般安慰，但是当我玩到 DISCC 的时候，我跟 little 分手了，原因不想说了，每当我打开 PS 电源，看到莉诺雅，我的心便隐隐作痛，她的头发，她的眼睛，她的笑容都令我想起 little。many times 我对着屏幕上的莉诺雅发呆，一呆就是几小时，待我清醒过来时，什么都没有变，只是地上多了几个啤酒罐。她已经充满我的整个心，无法忘记。经常一个人骑着自行车在城里到处跑，漫无目的，后来才发现自己经过 little 家门口四五次了，下雨的时候老是有种想淋雨的冲动……几次淋雨过后，我决定忘了她，过我以前笑声连天的生活，把她写给我的信全部烧毁，送给我的表扔进东江，把我爱她的心用 100T 的铁锤砸得粉碎，再扔进冰箱，FF8 也便结束在 DISCC……

现在我的生命里出现了 PS2，她是否会变得更好或者成为另一个 PS，我是否接受呢？或者我该去接受 X-BOX，我是否要继续玩 FF10 呢？





忆当年购入 DC 时……

文：太平洋雪

只记得当年的春天阳光很足也很冷，整整刮了一季的春风也没有给太平洋解冻，雪一直下着，时常觉得没来由的不爽！在她离开之后，整个世界在我面前失去了重量，生活中的一切都变得透明起来。我开始向堕落妥协，向一切人妥协，原则这种东西对我来说根本是多此一举。直到有一天朋友说“你这样下去不行”，我才发觉咖啡喝得也许真的有点多了，我开始寻找，寻找一个重力，寻找一个把我拉回这个世界的理由！在这时候 DC 出现在了我的面前，刚刚好的价钱，一些想玩的游戏。也许，也许还不晚！百无聊赖之际的选择往往是被动和不经过严密思考的。

DC 搬回宿舍，也许我想要的生活就是这样子：生化外传通关，格兰缔亚 2 通关，莎木通关，烙印战士通关……日子就这样在也许是快乐的感觉中度过，可是没想到居然又有一个她出现，出现的有点巧合，五一后的每天她都在晚上 7 点准时出现在我们宿舍，一起打游戏的感觉真的蛮不错的，至少我这么认为。时间久了，发现自己所沉醉的并不是一起打游戏的感觉，沉醉的是两个人在一起的那种可能是名叫温馨的东西。从此，每天渴望的是晚上 7 点的来临，每天付出的是比前一天多出一倍的情感和用心。每天 7 点她来我们宿舍打游戏，每天 11 点我送她回宿舍，周而复始，生活就象演一部循环反映的电影一样！周围的人都认为我们在一起都是迟早的事，连我自己都这么认为。对于这个两天一包烟，曾今因醉酒在我床上过夜的女生，感情反面已经无能为力了。可是她却说我这是日久生情，她只当我是最好的朋友，就是这句话让我在看到赵薇和星星那段对话的时掉下的那滴泪唏嘘不已！整个暑假没有再碰 DC，把自己闷在房子里，听各式各样的情歌，感动于披头士的 LOVE ME DO，感动于挪威静谧的森林，感动于抽个一个暑假的她抽的牌子的香烟，最后感动于王菲的笑忘书。我就这样笑着忘记了她，她的名字也有一个 SHU 字，时常会想起来，不知这叫不叫忘记。

至今我还是偶尔玩玩 DC 的游戏，觉得很好笑。想买 PS2 了，毕竟那才是我的最爱，可是有时候听到自己告诉自己游戏并不能代替生命中的一切，于是很嘲笑的用另一个声音告诉自己，现在说这些有什么用，是不是每次受过伤才会知道痛是什么滋味！生活的毫无滋味，所以还是那样喜欢咖啡。人在变，咖啡不变。

我喜欢你！

我也喜欢你啊！

那这叫不叫爱情啊？！

你开玩笑吧？

我是认真的！

那……当然不算爱情了，我们是好朋友嘛！



机动战士高达·番外篇·宇宙的回忆

文/BLACK SUN
责编/金带刀







战火之中的闪光

公元 1999 年，人类面临人口、资源和环境诸方面的危机。在这种不利的情势下，人类终于决定向宇宙进发。公元 2045 年，宇宙殖民卫星 SIDE1 开始建设。随后又开始 SIDE2~7 的建设。在人类开始居住在宇宙的时候，由于人们已经进入了宇宙时代的关系地球改年纪为宇宙世纪（U.C.）。随着技术的飞跃，历史上出现了一种被称为 MOBILE SUIT（MS）的兵器，MS 的开发使人类开始了一场长达百年的战争。在这漫长的时间里，最残酷的战斗当属"一年战争"。也就是随着这"一年战争"的开始，引发了后面的所有战事。这段总计长达百年之久的战争被以后的人们称为"黑历史"……

U.C.0079 年 2 月 4 日。

距离向地球发动降下作战的日子已经不远了。基翁公国国家部队都已经在准备随时发动作战。在公国军的一个小处点，人们都在忙碌着，整备班的军人们在作着对 MS 的最终调试工作。各兵种的士兵在知名卫星的处点内川流不息的跑动工作着。从交错而过的人们所流出的空隙中，可以看到一个人站在那里指挥着很多人工作……白色的头发从头顶一直到肩膀，一直披下来，很整齐。他身材并不是很高，有个一米六七十的样子，但身体各部分的比例很匀称。一身银白色的军服很惹人注目。从他军服领子上的标记看来，很明显是名中尉。他站在那里指挥着很多士兵工作，井井有条，毫不混乱。而且从他的脸上可以看出一种自信的表情，那种表情在殖民卫星里的人造阳光下显得格外的醒目。

他是基翁公国第 16 机动小队的队长，被士兵们称作"银色轨迹"的中尉——沃罗特·因。"整备班！你们究竟在干什么？武器的保险在出击前是不能解除的，你们不知道吗！还有你，在干什么？赶快把通讯的器材准备好！战场上的通讯是很重要的，通讯速度如果能够快一秒的话都有可能多活下来一个人！"他不断的这么喊着。"沃罗特·因中尉，报告！"一名女性士官站在他的面前。出人意料的是，他的态度立刻变的和蔼起来。"哦，有什么可以效劳的吗？"沃罗特·因带着一丝微笑说道。那名女性士官红着脸一顿一顿的向他报告："我……我……上面的指挥部来了报告，啊！不是，是通知，要您随时准备好出击……报、报告完毕……"。"嗯，好的。知道了，多谢了。""没什么……应、应该做的……"她匆忙地用报告书挡住脸跑掉了。"哼哼，还是老样子呀，因。"这时随着声音从旁边的战舰里走下来一个人，黑色的头发从头顶一直垂到腰间，用一个蓝色的头带扎起来，在身后形成了一个很长的马尾辫，身上没有穿着战斗服，而是一身蓝色和白色相间的士官服。不知道是根本不会出击还是没有准备好，在鼻子上架着一付眼镜，显得书生气十足。衣服上的肩章军衔显示他是一名少佐。他慢慢的走到了沃罗特·因的面前。"啊，是你。这次还是作指挥的工作吗，灰？"他的名字叫做水月·灰，人称"黑色的光芒"。灰是基翁公国的一名少佐，也是独立奇袭队的队长。由于指挥作战的出色，曾多次以优异的成绩完成任务，所以官运亨通，年纪轻轻就已经是少佐了。"嗯，是呀，还是指挥作战，不过会跟你们第 16 机动小队一起降下到地球上参与作战。""啊！太好了！自从在军校毕业以后就再也没有跟你一起在同一个场所驾驶过 MS 了！"。"是呀，好怀念在学校的日子呀。不过，你这个家伙倒是一点也没变，还是这么受到女性的欢迎。"水月·灰说道。"嗯，那当然了，我是骑士嘛"。沃罗特·因一脸骄傲的神情的回答道。"是呀，从很小的时候就是一名保护公主的骑士，就像从前一样。""很久以前了吧？要不是那次爆炸……她现在可能会参军呢……"。两个人的语气突然沉重了起来。这时，水月·灰先打破了这种气氛："总之努力吧。希望在战场上再次看到银色的轨迹划过宇宙的黑暗。""嗯，交给我吧！"聊了几句后水月·灰回到了战舰中。沃罗特·因也继续他的整备工作，准备随时出击。就这样，大家都继续忙碌着……直到那一天的到来。



U.C.0079 年 2 月 7 日。

降下作战开始了，舰队集结在地球的上空，所有的 MS 全部出动，向反抗的地球联邦军发起进攻。黑暗的宇宙里顿时被战舰粒子炮的光线照的如白昼般的明亮。一道粉色的粒子光线闪过之后，从光线的后面出现一道银色的光芒划破宇宙。光芒直达一艘地球联邦军战舰的的面前，那是一台 MS-06 机体。灰白色的涂装证明它是一台专用机，而非一般的 MS。MS-06 举起手中的火炮向着战舰的指挥舱发动了攻击，随着飞弹的发射，那台 MS 很快的从那艘战舰旁边脱离，然后就是爆炸的闪光。"不愧是银色的轨迹沃罗特·因呀，战斗技巧丝毫没有退步。"战舰里的水月·灰自言自语道。突然，灰叫了起来："舵手，急右转舵 38 度！炮击手，47 度方向主炮攻击！"。战舰转舵后，一道粒子主炮从战舰的旁边擦过。同时

主炮发射，一击命中了对方一艘战舰。这时战舰内的通信扩音器中传出来了沃罗特·因的声音。“呦，不错嘛！我们来比试一下，看谁能更多的击落敌人的战舰吧，灰？”“哼，我没兴趣做这种无聊的游戏。你还是专心指挥自己的小队吧。”“喂喂，你就是因为这种性格才没有女生敢来接近你的，不然你身边的女生应该比我多吧？哈哈哈……”“抱歉，我不是你。我不能像你一样的生活。我的性格就是这样！你少多嘴！不过……刚才打的很漂亮，因。”“哦，我知道了，谢了，不过你还是改变一下自己的性格吧。啊哈哈哈哈……”。“通信员！给我关闭沃罗特·因中尉的回线！”水月·灰又坐回座位上，轻轻的笑了笑“笨蛋……这样在战场上会很容易死的……加油吧，笨蛋的家伙……”在 MS 的攻击下，地球联邦军的抵抗根本构不成威胁。公国很顺利的就占领了地球空域。所有的 MS 都回到了 HLV 里，做好了向地球降下的准备。水月·灰的部队也都格纳到了 HLV 里面，准备向地球降下。随着吉伦·扎比大人的降下指令发布，上百的 HLV 向地球的大气层开始了冲刺。沃罗特·因等人降落在一个荒凉的丘陵地带，环境显得异常的严酷。废弃没用的物资，在 HLV 降落的地方建立临时处点，整理粮食和日用品成了现阶段十分重要的工作，因为战士们只有一天的休息时间，明天就要对地球联邦军发起进攻了。

U.C.0079 在 2 月 14 日

又是太阳的升起，降落到地球已经一个星期了。这一个星期里，所有的人都尝到了地球环境的严酷。但在这天，所有的人都很高兴，都忘记了自己身上的疲惫和伤痕。因为今天是一个特别的日子——情人节。这天，附近的地球联邦军也没有发动攻击，可能也与情人节有关吧。至于大的战场里就不得而知了，至少这样的小战场里没有任何的战争。这一天所有的人都是兴高采烈的和自己喜欢的人在一起，有的写信给远在卫星里的人，通信班的则要方便一些，用通信电台和远方的人联系。虽然这个是不允许的，但是在这样的日子里有谁会去阻止呢？那些两个人都在部队里的就一天都在一起，就算不在同一个部队，也会想办法出来见面的。时间接近中午了，沃罗特·因的身影从已经改建完毕的 HLV 里出来，那里已经别改造成他的房间了。刚一出门，银狼就被很多的女性围了起来……等到那些女性士官消失以后，沃罗特·因的怀里已经抱满了一大堆的巧克力。“啊，正好——今天可以不必吃那些方便食品了。决定了，今天一天的食物就是巧克力了！”“你不怕把肚子吃坏呀，中尉？”说话的人短发，皮肤比较黑，身体要比沃罗特·因魁梧一点。一身陆军的打扮，从军衔上看是一名少尉。说话的人是人称“绿色的恶魔”的淳·黑灵。隶属第 3 部队处点特殊部队的小队长。“哦，是你呀，黑灵，你也降落到这里了？”“嗯，我的部队距离这里很近。”“对了，今天你收到多少礼物啊，黑灵？”“我嘛……嗯，好象……”“你是什么也没有收到吧？”沃罗特·因的语气里带出了一点顽皮的语气。“我、我还有任务……先走了”。“哈哈哈哈，一路顺风……”就这样，战场上的战士们度过了平静的一天，这天人们都体会到了和平的宝贵。

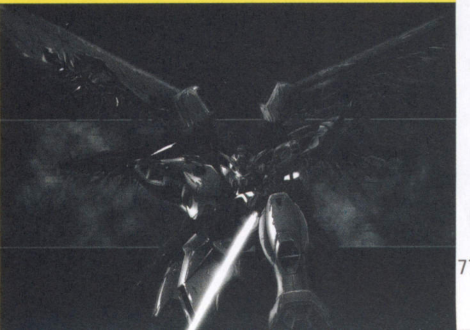
U.C.0079 在 9 月 9 日

7 个月过去了，战况发生了很大的变化。这段时间公国借助 MS 的威力占领了地球地面 2/3 的处点。但是地球联邦军也在 7 月份里开发出了自己的 MS。这样使得战斗更加激烈了，9 月 11 日在经过数次迁移后，第 16 机动小队又在迁移的途中遇到了敌人的攻击。这次敌人的攻击部队跟以前不一样了，对方也是 MS，经过谍报部的确认是编号为 RGM-79 的 MS。战斗开始了，沃罗特·因率领的小队十分的勇猛，单沃罗特·因一个人就击破了 3 台敌人的 MS。但是在敌人的部队中也有两名极为出色的驾驶员，第 16 机动小队中有 4 台 MS 也被他们击破。战斗中，RGM-79 方的驾驶员传来了通信，“我是 RGM-79 的驾驶员，地球联邦军的少尉。你是基翁的机师吧？来和我较量一下吧！”“不用你说我也会的！”沃罗特·因回答道。在战场上，还有另外一名联邦军的驾驶员，从她对战斗关注的神情中可以看出她很关心另外一名正在战斗的队友。战斗中，由于银狼用的 MS 不是陆战专用的机体，而且经过了 7 个月的战斗并没有大的检修，已经很勉强在进行战斗了。沃罗特·因驾驶的这台 MS-06 之所以能够使用到现在，完全是凭借沃罗特·因的实力。战斗中驾驶 RGM-79 的联邦军的驾驶员用光线枪对沃罗特·因驾驶的 MS 射击，沃罗特·因进行躲避的时候，MS-06 的左侧推进器突然故障，光线击中了银狼驾驶的 MS 的左腿，银狼的 MS 彻底瘫痪了，陷入了活动不能的状态……“你去死吧！妄图占领地球的垃圾！用殖民地毁灭地球的垃圾！基翁公国的垃圾！”联邦军的那名驾驶员愤慨的高喊着向沃罗特·因举起了枪。“公国是要建立完美的社会，完美的国家！要改变现在的社会，并不是要毁灭地球，而是要清除历史所残留的垃圾！基翁万岁！”沃罗特·因对着天空喊着。就在联邦军的驾驶员即将射击的时候突然遭到远处的攻击，一颗流弹击中 RGM-79 的驾驶舱的部位，一阵闪光过后，地面上只留下了一台 RGM-79 的残骸。“因，你没事吧？”远处森林里，一台新型的 MS 站在那里，以蓝色和白色颜色为主，肩膀上带有一个黑色太阳和月亮相交的标志，这显然是一台专用机。新型的 MS 最吸引人的地方就是腿部的甲裙型推进器，后面背着一把热能剑，手里拿着流弹型的武器。

沃罗特·因一下子就从声音里分辨出驾驶新型 MS 的人“灰！”“啊，是我，你没事吧？”“你的 MS……”“MS-09，大魔。新型的陆战用 MS。还有你的新型机我也带来了。”“嗯，多谢了，灰”就在这时沃罗特·因注意到刚才另外一台 RGM-79 里的那名驾驶员跑到了被击毁的 RGM-79 的残骸的面前，跪在地上哭泣。沃罗特·因发现那名驾驶员竟然是名女性。水月·灰又开始准备向这名女性驾驶员攻击，可是被沃罗特·因拦了下来。“灰，不要……”“……不愧是骑士呀，又要保护公主了……”“不是……只是我觉得他很可怜……”“……”沉默了一会后，水月·灰叹了一口气说“看来你越来越讨厌战争了……”。这时沃罗特·因打开了驾驶舱，跳了下来，把自己的水放在了距离那名女性驾驶员不远的地上。那名女性驾驶员也抬起头注视着这名基翁的军人，两个人的目光相对了很久。“因，回来吧，你的新型 MS 已经到了。”“哦，知道了。”沃罗特·因回过头向水月·灰的 MS 走去，在途中他说了一句“自己保重……”。然后便搭乘上了水月·灰的 MS，大魔发动，腿部的推进器所发出的推进力卷起战场上的尘土，沃罗特·因按动了手中的一个遥控器，沃罗特·因原先乘坐的 MS-06 随着按钮的按动发生了爆炸。火光里，载着沃罗特·因和水月·灰的大魔向着远处丛林中驶去，女机师的脸被火光映红了，面颊上流下的眼泪在火光下闪烁着……









死苦塾

大家好，从本期开始《电电》开辟了日语教室的栏目，而本栏目又规划到我野露死苦这里管理，于是有了这个“死苦塾”的名字，不过大家不要怕，学习日语不苦更不会死，只是用来吓唬日语成绩差的让人头痛的valkyrie的。啊，对了，忘了给大家介绍了，从今以后他也要和大家一起学习日语，至于为什么要义务教导他嘛……呵呵，因为我是想以他为衡量标准，应该没有人比他再笨了，如果他能理解的话……废话不说了，快些进入正题吧。

平	片	罗	平	片	罗
あ	ア	a	せ	セ	se
い	イ	i	そ	ソ	so
う	ウ	u	た	タ	ta
え	エ	e	ち	チ	ti
お	オ	o	つ	ツ	tu
か	カ	ka	て	テ	te
き	キ	ki	と	ト	to
く	ク	ku	な	ナ	na
け	ケ	ke	に	ニ	ni
こ	コ	ko	ぬ	ヌ	nu
さ	サ	sa	ね	ネ	ne
し	シ	si	の	ノ	no
す	ス	su			

既然是第一课，那么肯定要从字母开始了。

日文字母是有平片假名之分的，平假名（平反名）和是草体，被用于一般人书写时和书籍印刷。片假名（片反名）是楷体，用来记载外来语、动植物名称和其他特殊词汇。不过，最近的流行趋势，是将原本用平假名写的词汇写成片假名来表示说话人的活泼个性或者用于强调该事物的重要性，举个例子就是“俺（おれ）”现在多被写做“オレ”相信很多朋友都在游戏中看见过这个“オレ”吧，这是角色在说自己。

另外的流行趋势就不太适合各位纯情的少男少女了，就是将原本没有汉字的词汇甚至是外来词汇写硬写成拥有相同发音的汉字，比如《GTO》中，鬼冢将机器猫（哆啦A梦）硬写成汉字一样。

valkyrie：“还比如鬼冢将‘よろしく’（请多关照）硬写成‘夜露死苦’一样，不过我怎么听说这是日本暴走族的习惯呢……？老师用这个名字的意思是代表您也喜欢……？”

夜露死苦：“啊……这个问题……回避（かいひ）する。”

以上算是一些日语知识和习惯吧，不过要是学习日语还是要从50音图学起，今次为大家先列出一半25个字母，“あ”行的5个元音加“か”到“な”的20个清音，而剩下的25个清音，还有不包括在50音图以内的浊音和半浊音都会在以后的死苦塾中陆续交给大家。

valkyrie：“这么说来，日文字母不只50个喽？我原来也有听说，不过没想到竟然会多出这么多来……”

夜露死苦：“事实上其他的浊音和半浊音都是以清音都是以清音为基础的，所以只要牢记掌握这50个假名就算成功了一多半儿。”

本次字母表中所罗列的，是字母的平、片假名写法，至于罗马字呢，则是日文字母的音标，就想英文的音标和我们的汉语拼音一样，是帮助发音的工具，不过这里的专用名称是罗马字，大家千万不要搞混才是。另外，死苦塾以后的教学会经常用到罗马字来帮助解释发音，所以还请各位学员熟练掌握，需要注意的是它的发音习惯和英文音标、汉语拼音都是不一样的，比如下期刊登的ら（ra），发音利用汉语拼音的写法表达的话其实是la，还希望大家能够通过不同的渠道来练习啦~~！

最后，野露死苦还要提醒大家，日文所有的字母发音都是以元音为基础的，所以请大家尽量朗读，这是对刚刚接触日语的朋友打开音色的好方法，每天早上反复练习，调整发音的同时也吸进了大量的新鲜空气，有益身心健康。嗯~~！真是不错的有氧运动啊，来，valkyrie，跟我一起朗读吧！

铃音乐园 铃音乐园 铃音乐园 铃音乐园 铃音乐园

铃音文字：

Mars：啊、啊，杂志终于变全彩了！

Mars：欣慰之余……

Mars：继续为大家奉献好的铃音。

Mars：但是，有几个问题……

Mars：大家的手机都是什么牌子和机型啊？

Mars：大家都想听什么曲子啊？

Mars：一定要多多来信告诉我噢：）

《Flying》(GUNDAM G)

Siemens（西门子）：

Cis2(1/8) Ais2(1/8) Ais2(1/8) P(1/16) Ais2(1/8) Ais2(1/8) C3(1/8) Cis3(1/8) C3(1/8) C3(1/8) P(1/16) C3(1/8) Gis2(1/16) Ais2(1/16) Gis2(1/4) C3(1/8) Cis3(1/8) Cis3(1/8) P(1/16) Cis3(1/8) Cis3(1/8) Dis3(1/8) F3(1/8) F3(1/8) Dis3(1/8) P(1/16) Dis3(1/8) Dis3(1/4) Dis3(1/8) Dis3(1/4) Dis3(1/8) Dis3(1/4) Dis3(1/8) F3(1/8) Fis3(1/8) Fis3(1/8) Cis3(1/4) Cis3(1/4) Cis3(1/8) Dis3(1/8) E3(1/8) Dis3(1/8) Cis3(1/2) Cis3(1/8) Dis3(1/8) E3(1/2) Gis3(1/4) Ais3(1/8) Ais3(1/4) Fis3(1/4) F3(1/8) Fis3(1/8) F3(1/8) Fis3(1/8) F3(1/8) Cis3(1/4) P(1/8) Cis3(1/8) Cis3(1/8) Fis3(1/8) Fis3(1/8) Fis3(1/8) F3(1/8) Dis3(1/8) Dis3(1/8) Cis3(1/8) Dis3(1/2) P(1/4) Gis3(1/8) Gis3(1/4) Ais3(1/8) Ais3(1/4) Fis3(1/4) F3(1/8) Fis3(1/8) F3(1/8) Fis3(1/8) F3(1/8) Cis3(1/8) Dis3(1/8) E3(1/8) E3(1/8) E3(1/8) E3(1/8) E3(1/8) E3(1/8) E3(1/8) E3(1/8) E3(1/8) E3(1/8) Dis3(1/8) Cis3(1/8) Cis3(1/4)

按键谱：

*#1(1/8) 6(1/8) 6(1/8) 0(1/16) #6(1/8) 6(1/8) *#1(1/8) #1(1/8) #1(1/8) 1(1/8) 0(1/16) 1(1/8) ***#5(1/16) 6(1/16) 5(1/4) *#1(1/8) #1(1/8) 1(1/8) 0(1/16) #1(1/8) 1(1/8) 2(1/8) #4(1/8) 4(1/8) #2(1/8) 0(1/16) #2(1/8) 2(1/4) 2(1/8) 2(1/4) 2(1/8) 2(1/4) 2(1/8) #4(1/8) #4(1/8) 4(1/8) 1(1/4) 1(1/4) 1(1/8) 2(1/8) #3(1/8) #2(1/8) 1(1/2) 1(1/8) 2(1/8) #3(1/2) #5(1/4) 6(1/8) 6(1/4) 4(1/4) #4(1/8) #4(1/8) #4(1/8) #4(1/8) #4(1/8) #1(1/4) 0(1/8) #1(1/8) 1(1/8) 4(1/8) 4(1/8) 4(1/8) #4(1/8) #2(1/8) 2(1/8) 1(1/8) 2(1/2) 0(1/4) #5(1/8) 5(1/4) 6(1/8) 6(1/4) 4(1/4) #4(1/8) #4(1/8) #4(1/8) #4(1/8) #4(1/8) #1(1/8) 2(1/8) #3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) #2(1/8) 1(1/8) 1(1/4)

遇到“*”符号，请按次数输入。括号内的数字表示音长，按住数字键时间不等音长随之变化，选好和谱相同的音长。C25和C2588的按键“*”请改为“#”，“#”改为“*”。

《双截龙》

Nokia（诺基亚）：

16a1 16a1 16c2 16d2 16- 16a1 16c2 16d2 16a1 16a1 16c2 16d2 16- 16a1 16c2 16d2 16d2 16d2 16f2 16g2 16- 16d2 16f2 16g2 16d2 16d2 16f2 16g2 16- 16d2 16f2 16g2 16a1 16a1 16c2 16d2 16- 16a1 16c2 16d2 16a1 16a1 16c2 16d2 16- 16a1 16c2 16d2 16d2 16d2 16f2 16g2 16- 16d2 16f2 16g2 16d2 16d2 16f2 16g2 16- 16d2 16f2 16g2

按键谱：

688 6 1* 2 0 6** 1* 2 6** 6 1* 2 0 6** 1* 2 2 2 4 5 0 2 4 5 2 2 4 5 0 2 4 5 6** 6 1* 2 0 6** 1* 2 6** 6 1* 2 0 6** 1* 2 2 2 4 5 0 2 4 5 2 2 4 5 0 2 4 5

Samsung（三星）：

Samsung (N-188/N-100/N-288/A-288/N-628/T108/科健K98)

按键谱：

6**** 6**** 18**** 28**** 0**** 6**** 18**** 28**** 6**** 6**** 18**** 28**** 0**** 6**** 18**** 28**** 28**** 28**** 48**** 58**** 0**** 28**** 48**** 58**** 28**** 28**** 48**** 58**** 0**** 28**** 48**** 58**** 6**** 6**** 18**** 28**** 0**** 6**** 18**** 28**** 6**** 6**** 18**** 28**** 0**** 6**** 18**** 28**** 28**** 28**** 48**** 58**** 0**** 28**** 48**** 58**** 28**** 28**** 48**** 58**** 0**** 28**** 48**** 58****

Samsung(A-300/A-400/科健K200)按键谱：

6L 6L 18L 28L R (2) 6L 18L 28L 6L 6L 18L 28L R(2) 6L 18L 28L 28L 28L 48L 58L R(2) 28L 48L 58L 28L 28L 48L 58L R(2) 28L 48L 58L 6L 6L 18L 28L R(2) 6L 18L 28L 6L 6L 18L 28L R(2) 6L 18L 28L 28L 28L 48L 58L R (2) 28L 48L 58L 28L 28L 48L 58L R(2) 28L 48L 58L

R为四方向键的右键，L为左键，↑为上键，↓为下键，括号内的数字表示需要按R、L、的次数。



统一战线 UNITE LINE

"统一战线"经过4期发展，会员已接近千人。在这段时间里，利用回函和网络的交流，一部分会员已经知道了自己的会员编号和经验、等级。我们在此选择登出80名表现活跃、经验值较高的会员（注：已通知到和EXP不足20的未登出）。希望广大会员能向他们一样——来信积极、踊跃交流。

我们还将在以后逐步登出更多的会员资料。

00046E：付荣涛，四川成都 EXP-25
00067D：刘赢征，吉林长春 EXP-20
00074G：lucio EXP-150
00087B：卢晨，上海 EXP-27
00090A：刘兴，重庆 EXP-33
00110B：刘毅斯，广州 EXP-30
00124D：赵刚，江苏苏州 EXP-20
00128A：星欣我心，陕西西安 EXP-40
00133D：顾周杭，浙江杭州 EXP-25
00167A：曲维瀛，山东青岛 EXP-35
00187G：冯伟平，吉林长春 EXP-60
00203E：余荣鑫，广东江门 EXP-55
00228A：孔令岩，天津 EXP-38
00236B：董灵光，浙江台州 EXP-30
00241G：崔石，黑龙江哈尔滨 EXP-38
00256A：金鑫，江苏南京 EXP-182
00267G：周华青，辽宁大连 EXP-40
00278E：胡涛，江苏邗江 EXP-22
00321B：吴剑宇，北京 EXP-30
00338A：路军辉，河北邢台 EXP-45
00349A：汤建斌，上海 EXP-27
00365D♀：田园，天津 EXP-80
00370F：戴杰，江苏镇江 EXP-35
00381E：王鹏，河北保定 EXP-60
00389A：李烁，河北邢台 EXP-33
00394B：刘世龙，北京 EXP-30
00399B：刘琦，北京 EXP-32
00402B：葛磊，天津 EXP-30
00439B：张明，黑龙江哈尔滨 EXP-52
00447A：曾雪，辽宁抚顺 EXP-50
00453A：韩叙，天津 EXP-72
00458B：黄海，湖北黄石 EXP-32
00461B：王睿，安徽大学 EXP-40
00479A：顾晟昊，浙江嘉兴 EXP-40
00487B：翟树达，广西南宁 EXP-20
00499G：蔡明岳，广东揭西 EXP-20
00518B：胡衍，江苏南京 EXP-25
00530A：杨晓达，辽宁锦州 EXP-42
00537E：陈其芳，广西南宁 EXP-30
00573E：唐奥，辽宁 EXP-22
00643A：余佳鑫，广东汕头 EXP-35
00649E：陈伟，福建福清 EXP-32
00659A：张翼，江苏建湖 EXP-25
00662C：尹剑，武汉科大 EXP-40
00680A：顾嘉煌，浙江平湖 EXP-55
00683B：刘峻溥，上海 EXP-40
00691A：杨飞，贵州凯里 EXP-62
00699A：倪志，重庆 EXP-85
00700B：殷振兴，广东惠州 EXP-38
00713E：梦冒险，山西太原 EXP-155
00737G：汤谨，武汉 EXP-22
00745B：陆志斌，广西南宁 EXP-25
00787B：陈琦，广东惠州 EXP-55
00793C：张清泉，青岛 EXP-30
00799A♀：凌云，北京 EXP-48
00800A♀：林蕴（仕返），上海 EXP-82
00801E：曼哈顿狂舞者，哈尔滨 EXP-35
00806A♀：希拉，北京 EXP-50
00812A♀：苏宁，江西萍乡 EXP-22
00820B：常川，四川广汉 EXP-30
00822A♀：水晶，上海 EXP-45
00825A：胡叶曾，浙江宁波 EXP-115
00827B：宛文豪，上海 EXP-25
00828A♀：陈玮，上海 EXP-45
00833A：胡晓东，上海 EXP-35
00837B：王佳，上海 EXP-25
00843B：钮海晏，上海 EXP-28
00849D：王鹏，地址无 EXP-40
00852G：张克荣，江苏扬中 EXP-20
00871F：冯斌，江苏淮安 EXP-20
00872G：杜鑫，四川自贡 EXP-23
00874D：李其锴，海南海口 EXP-20
00877B：于晓晟，上海 EXP-40
00879B：崔巍，北京 EXP-40
00880B：黄振，广东惠州 EXP-60
00881G：邓新昊，湖北潜江 EXP-35
00888A♀：王丰，上海 EXP-20
00893B：黎潇，广西龙州 EXP-40
00895E：穆瑞峰，黑龙江齐齐哈尔 EXP-25
00901A：HEAT-MAN，福建晋江 EXP-30



魔导公会

本期因TAKO公务繁忙，[魔导公会]的管理工作暂由我代理一下。（刚要发表代理演讲，忽然发现已经没有版面空间）唔唔唔，那个……那么下回再说好了，祝大家吃好玩好！

——Shining（光明•总管理•00001V）

大墙公告版

11月28日发售的《宿命传说2》主题曲将采用仓木麻衣的《key to my heart》。

NAMCO称采用这个曲子的理由是歌曲氛围与《宿命传说2》的世界观非常接近。

这首歌曲将收录在10月23日发售的仓木麻衣的第3张专辑《FAIRY TALE》里。







日本玩家"《最终幻想XI》中的经典恋爱场面"投稿 ▶





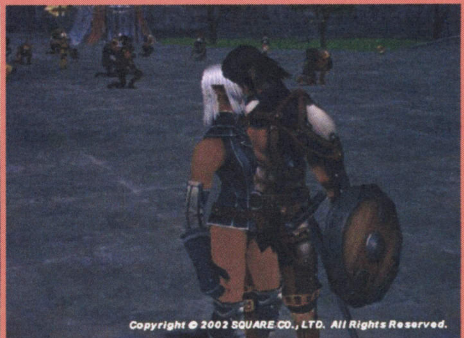
PC版《最终幻想XI》精美画面鉴赏 ◀













《宿命传说2》的豪华声优阵容

凯尔(カイル)

福山润

CLAMP的《机动天使》(小林虎太郎)

《逆A高达》(基斯)



朱达斯(ジュダス)

绿川光

《宿命传说》(利奥)

《新机动战记高达W》(希罗)



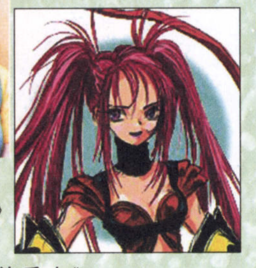
丽拉(リアラ)

柚木凉香

《魔卡少女樱》(秋月奈久留)

《SISTER·公主》(鞠绘)





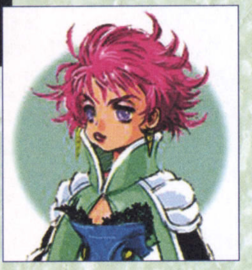


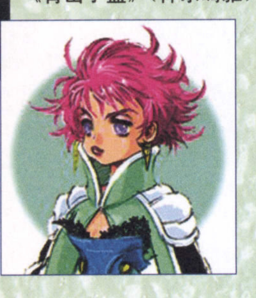
娜娜莉(ナナリ)

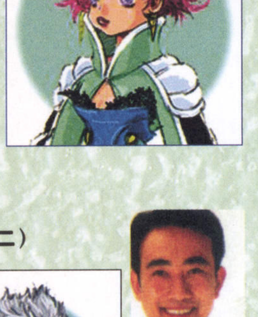
川上とも子

《棋魂》(近藤光)

《小雪使秀卡》(见习雪使秀卡)







哈罗尔德(ハロルド)

平松晶子

《逮捕令》(小早川美幸)

《漫画大王》(宫崎)

《青出于蓝》(神乐崎雅)





罗尼(ロニ)

关俊彦

《新机动战记高达W》(迪奥)

《幻想魔传 最游记》(玄奘三藏)





















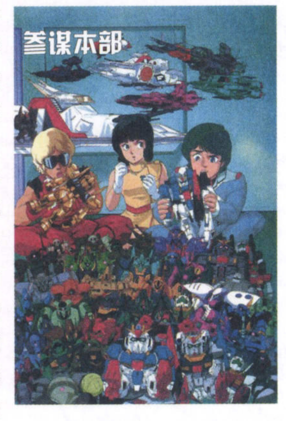
《策略同盟》

过去的几个月里，在各位忠勇的同盟精英的奋斗下，策略同盟当之无愧的成为了统一战线中最强的国度。如今，我们所居住的世界发生了巨大的变化，我们失去了 1/2 的领土！很多人失去了昔日的家园，但，这何尝不是一个新的开始呢？各位精英们，不要忘记！各位肩负着振兴同盟的重任！

——SORA

火焰之纹章 纹章外传漫谈

也许《纹章外传》对很多人都不陌生，但要真正精玩一回外传，并不是很容易的事情。我们先来回顾一下，1992 年 3 月 14 日发售在 FC 平台之上，可以说当时的 FC 游戏已经进入了一个系统、画面、音效相对完善的阶段，2MBROM 的 FC 大容量游戏，也不得不承认，NINTENDO 在此花费了不少功夫。因此游戏保持了《纹章》系列较高的水平，并且，《纹章》系列也因为《纹章外传》的发售而出现及最终组成“纹章迷”。但相对来说售价当时 6800 日元的正版售价也是中等偏上的水平，一般的“纹章迷”都能接受。因此，《纹章》从此成了古典类型 SLG 作品的典型代表。



对《纹章外传》的褒贬不一，有人说外传是违反纹章系列风格的叛徒，但《纹章外传》还是有他的独到之处。

先说说《纹章外传》的“叛徒”的好处吧，可能最大的就是将关战制度改为了大地图自由移动式，实际上这不失为一个创举，这种设计大大增加了游戏的自由度，尤其对一个传统风格的 SLG 作品，自由度就显得尤为重要，尤其在其中做的大量的文章，比如说敌人会不停地从城堡里面造兵，这就使一味的进攻战转变成功防兼备的战斗，使各种类型的玩家自得其乐，虽然这么作大大降低了身为以十分讲究功防战略性著称的《纹章》系列的难度，但这么做往往使得许多苦思苦想怎样通关的玩家多了一种对砍瓜切菜的爽快感，对之后再玩高难度的 SLG 作品起到了一个很好的调节作用。如今很多知名游戏就沿用了这种系统，并逐渐将这种系统发扬光大，可以说 BANDAI 的《机动战士高达 吉连的野望》可以说是此类系统设定的最高境界之后就是《纹章外传》对《纹章》系列改革性的，兵种自由升变的设置，这使许许多多对《纹章》 系列某种兵种特别热爱的玩家来说无疑是个福音，在《纹章一代》中间，因为许多原因，杂牌兵种较多，这是很多对圣骑士等职业特别偏爱的玩家丧失了征服这款作品的野心，而外传则看准了这点，全线出击，让许多对这款 SLG 作品羡慕万分，但又力不从心的玩家，都纷纷向外传抛出了绣球。武器无限使用的另一个贴近人心的想法，使外传的难度有降低了不少，没有了无装备的后顾之忧，使得许多人专心功略，免去了许多麻烦，这个设定对之后推出的《火焰之纹章 圣战的系谱》的影响很大。

最后说一说里面其它设定，首先提到的就是剧情，可以说这点上是外传和其它《纹章》系列最相同的一点，一样是某个暗黑势力统治了世界，一样是某个英俊的王子去充当救世主，一样是王子最终获得了世界和爱情，这点使当时还不成熟的《纹章》走向系列之路，无疑是值得鼓舞的。另外得提到的是人死了之后可以复活，这是《纹章》所一直排斥的，当然，外传并没有完全脱离，只是要付出的代价稍小了一些——减少一次附加值的增加机会。

必须承认的是纹章外传是一款成功的作品，但同时是一款孤独的作品，不过作为纹章系列里最不合群的作品，仍染不妨去试试玩玩，因为，他会给你带来更多的游戏乐趣。

——文 /REKNBODY 小组 FREDERICK



《死亡的旋律 SDR-1》

很久没有这样悠闲的看着宇宙了。

远处，千亿颗叫不上名字的星星散发出各自的光芒，那跳跃着一般的闪烁，是在向无限深邃的宇宙展示着自己多姿多彩的生命吗？也许是，也许不是，不管怎样，这充满了生气的跃动，也多少会给注视着它们的人带来些许希望，生的希望。

怀着突然涌起的这一丝希望，我抬起了因为缺氧而感到有些无力的右手，试图再去碰碰运气，看驾驶舱门会不会突然自己变好了。

命运之神是残酷的。就在我好不容易要触到打开舱门用的把手时，巨大光球的边缘出现在视界之内，毫不留情的把徜徉在童话般的幻想边缘的我强拉回现实。这里没有会眨眼会向你微笑的可爱小星星，在名为战场的这个空间里，有的只是死亡的呼喊，和意味着死亡的硕大光球。右手再度不受任何力量所支配，以极其缓慢的速度慢慢垂了下来。在这里什么事情也不能做的我，只好继续用茫然迷离的眼神望着宇宙，望着那些放出温柔光芒的星辰，望着那些突然爆发而又瞬间伴随着灵魂的蒸发而消散的光球。

在主舰上，也常常和队友们就这样静静的凝视宇宙，但脑中想的，只是家乡殖民地的父母和朋友而已，仿佛那像是要把人牢牢吸进去的黑暗中就有着殖民地的景色一样，或许，那时真的存在这样的景象，不过是在心中。

一块墨绿色的残破装甲板从唯一还在正常工作的正面显示屏前飘了过去，是队友的？还是自己机体上的？不过，这些都不重要了。

索性关掉了两侧只能嗞嗞作响发出无意义白光的显示屏，操作舱中顿时暗了下来。感觉好像是裸着身体飘在宇宙中一样……又何尝不是呢？对于我们这些驾驶员来说，MS 不就是相当于自己身体一般的存在吗？

又一架同伴的扎古在前方化成了火球——从不太耀眼的闪光来看，滤光器倒是还能撑到最后时刻——光慢慢暗了下来，不禁想知道刚才操作它的那个机师在那一个刹那是什么感觉……咳，反正自己马上也能体验到了……

也许是亲眼见到了同伴连同机体在光球中被蒸发，右手上传来了莫名的力量。用尽所有还能用上的力气，再扳一下打开驾驶舱盖的把手……还是没用……从刚才起，自从那个白色的家伙与我进行的仅仅三秒钟的交战之后，这台扎古就已经“死”掉了，所有的推进设备均告失灵，甚至，连驾驶舱盖都打不开，只留下我，在这里一秒一秒的等死……

战斗似乎已经进入了尾声，漆黑的宇宙中，光线与光球出现的频率越来越低，如果我的通讯设备还能用的话，此时我可能会收到从主舰发来的撤退命令吧……而现在，我显然是被遗忘了，不论是自己人，还是联邦那些混蛋，都把我像垃圾一样，遗弃在这充满了死亡味道的宇宙里……

以前，躺在宿舍的床上，总是去幻想那个刹那，那个到达人生终点的刹那，在那一刻，自己会不会像死去的队友那样惊慌的大喊大叫，还是连喊叫都来不及发出就被夺去了生命？但没想到，在这真正的生命的最后一刻，自己居然会这么冷静，头脑这么清晰……

总是尽量的不去想，可总也回避不了，那挥之不去的家人的影像……好想能再见他们一面，哪怕只有一瞬间也好，如果可能的话……

终于来了——结束我这无名小卒的东西，一

个黑色的巨大物体，可能是哪艘主舰的残骸吧，正以很高的速度从正前方向我冲来……回避的几率……是零……

终于可以丝毫不用顾忌耗氧量的使劲吸一大口空气，脑中突然又闪出了另外一个奇怪的念头：10年之后，还会有人知道我曾经存在过吗……

念头还没有结束，正面的舱门已经迅速变形压了过来，操纵杆，直直的插在肚子里……还真是有点疼……

——寒火



本期考题

1、请问在一年战争中，“南极条约”是在这一年的哪天签定的。

2、MS-06E强行侦察用扎古的原型机是A、MS-06F B、MS-06C C、MS-06-Z

3、为适应沙漠战所改良出的扎古型号是什么？

4、沙漠用扎古总共生产了多少台？

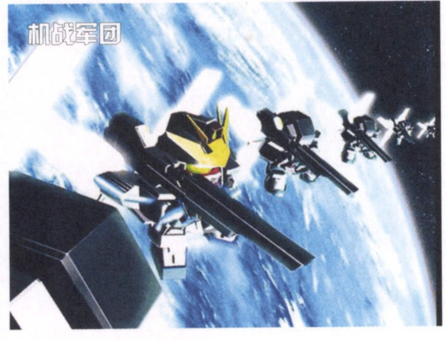
5、YMS-16M萨梅尔是根据哪太MS的战术理念制造的

A、MS-06C B、MS-06K C、RX-77-2

模型由——吉恩模型专卖提供

地址：天津市和平区兴安路173号

电话：022-27228991



郎德·贝尔 舰桥

连载《超级机器人大战精神之分析》

哎，没办法啦，为了机战分部，正树决定小搞一番，把机战中出现的一些精神做了一些“分析”，故把文章取名为《超级机器人大战精神之分析》。OK，先不说废话了，版面又少了许多，开搞！

根性：这个精神在游戏中是恢复自机HP的上限值的30%的HP。

大家想一想，这个精神指令出〞修理〞是同一个道理，并且这一精神几乎每个机师都有。那么修理一台MS、MA或战舰的耐久（导入基伦的野望中的要素，在基伦的野望中的耐久与HP是同一种事物）恢复30%需要多长时间？并且是一个人呀，还有，那位机师也一定是修理工厂挑选出来的吧？阿姆罗不要去说他了，在《机动战士高达》中，他本来就是在殖民星7中是以机械有名的男孩，修一台MS应该没问题。普通兵士呢？像流 龙马这号人物呢？修理技能不见得好吧？另外，在宇宙中……并且是在战斗中……你去修理……各位，为有根性精神指令的机师鼓掌吧。

ド根性：这个精神在游戏中是自机HP全恢复。

……汗，不用多说了，再来一次鼓掌吧，并且要更热烈的……

信赖：这个精神指令在游戏中是恢复任一队友的机体的HP的上限值的30%HP。（α外传、A、R：指定任一队友2000HP恢复）

根性的另一个强化版（？），不过这次是托人修理了，并且可以在地图的两个尽头进行HP恢复的工作，汗……如果以根性的推论来说的话，那么修理机器人人的不应该是机师本人了，而是使用雇工进行短时间，高效率的机器人修理工作。由此可见，朗德·贝尔队至少有战斗间钟点修理工。

友情：全部队机体HP恢复，恢复值为HP上限的50%。

信赖的强化版，比"爱"要差一些。朗德·贝尔队的所有修理工同时开工……

爱：全部队机体HP全恢复友情的强化版，与友情差不多……不用说了吧？集中：一回合间，命中率、回避率上升30%在像阿姆罗、克特罗、卡缪等人在战斗中，却又有点睡意的时候（注：这个时候的命中率和回避率当然也就低了呀，再怎么说人家高等级的人物不会像低等级的人物那样贪睡呀），点支香烟，或喝口咖啡还提提神。

必中：一回合间，命中率100%，但ひらめき（必闪）优先。

……超级系机器人常驻内存指令，BOSS级人物最痛恨的精神指令。在对BOSS战中，如果命中率不高，各位一般都会使用这个。（对超级系机器人来说）如果再加一个魂（或热血），如果确定对方必定爆了的话，加一个努力和幸运……乖乖，你说BOSS能不生气吗？另外还有一点，在用了这个精神之后，敌人怎么就真的让你打了？着魔了？

シロッコ（机战中BOSS之一）：你要爆了我，也就算了，你却硬要在我身上挂取额外费用。要知道，我的ジ·O的生产费用就已经不小了呀，你这不是让我往生产MS的这条商路上扔钱吗？寺田 贵信，我抗议，我以后坚决不做这类BOSS人物，让我去朗德·贝尔队去吧……或者让阿姆罗、卡缪做BOSS也行……反正玩家在玩不过时会使用究极武器--金手指的帮助的。

寺田：抗议无效！

ひらめき（必闪）：一次性，回避为100%。

又是一个非常过分的精神指令，但不知救了多少人命。应该受到国际红十字会的表彰。如果在二战时期，令众士兵使用这种精神，那么就可以把我方的士兵损失减到最少。如果在9·11事件中，让世贸中心中的众人使用此精神的话……

隐れ身：一回合间，敌方不能对自己进行攻击与反击。

推论一：魔法？估计我国的齐天大圣孙悟空在贝尔·朗德队中进行过一段时间的隐身教学及训练。

∮☆正树★：不知众孙悟空的学员有何看法？

安藤正树：我来说吧，这个精神指令是绝对的好用呀，在不知不觉中侵入敌群之中……一个サイフラッシュ，然后继续觉醒，仁慈一点的话，加一个手加减，继续……哈哈！爽呀！

∮☆正树★：打住！你？隐身？没有的吧??

安藤正树：喂，还亏你叫"什么什么正树"呢？连"梦"都不知道呀？

∮☆正树★：汗……忘了！

推论二：大家都应该知道，美国的F117A是被称为最先进，并且使用次数，范围最广的"隐型"战斗机之一。F117A的隐型是通过机身表面的一层特殊涂层，使得雷达信号减弱反射或以其他角度反射或者是吸收。在内眼的情况下，F117A还是能够被发现的。另外，美军的F117A不也在对南联盟的轰炸作战中被击落了一架了吗？而这个"强化"后的隐型系统在机战中的登场（为什么这样说呢？大家在为圣战士比尔拜因加隐身时，其机体并没有出现像其他游戏中的设定成半透明的状态。）变得更富有神话色彩了，如果对方是人工知能的话，那么还能够以上面的说法解释一二，但是对于有人驾驶的话……原因只有一个，在自己的机器人在攻击对方之前，在机器人身上涂上国际红十字会的标志。那样谁敢对红十字会发起攻击呀？舆论的压力还是很大的呀！(1)

——名侦探∮☆正树★(00161V)

朗德·贝尔 大厅

GBA机战R之怪异事件——两个主角机一起登场

1.在第21话结束的分支选择中选第二个（也就是W高达路线）

2。在第23话，用希洛把五飞说得。跟着一大堆废话后，一堆废人出来，接着主角登场。

3。让五飞死掉（自爆无效），又是一大堆废话。又来一堆一模一样的废物，晕，主角又出来了。这下爽了啊。一个加集中，两架都有，不过一个受伤，两架都伤血，其实本来就是同一个…………不过这样会多出一堆废人，K掉后扣除双龙的修理费，还能多个万多点钱（怎么不多来点!!!!）

会出现这种情况估计是BANPRESTO没想到有人会辛辛苦苦把五飞说得后让他去送死。我是由于误操作造成的，当时给我吓了一大跳。不过说实话，五飞过版后就会加入的，说不说也没关系。

五飞说得法：用希洛轻轻的给他一下，越小越好。在选希洛，就可以说得了。说得时希洛会被五飞打到只有10格HP，赶快丢个友情给他吧，不然等飞翼挂掉八千块大洋就没了。

——Jasper（感谢来自加拿大的朋友Jasper）



序　没有收到读者来信是一件不幸的事，而这样的事再次发生就有那么点儿灭绝人寰了……上期出晚了，这期又要出早。所以，各位热血道场的朋友，你们知道我要说些什么了吧？诸位大虾的来信我只好等到下期了，如果有烂西红柿、臭鸡蛋、或是不要的英镑美元什么的，尽管扔过来好了！

—夜露死苦（00018V）—

注生堂

日本地震多，VF的赛事也多，只是在9月至11月之间日本就举办了3次相当有规模的大赛。

1. VF4 EVO 东京大会 <HEROISM>



决胜大会定为11月3日，16:00

场所：SEGA　本社1号馆

2. VF4 EVO “四国统一王座决定战”



决胜大会定为10/6，13:00

场所：SW高松

3. VF4 EVO “中国王座决定战”

决胜大会定为11/23，15:00

场所：冈山ジョイポリス

各大会的规则基本雷同：

1. 必须携带纪录卡
2. 5局3胜，时间45秒，体力200
3. 舞台随机选取，途中不可更换角色
4. 店铺大赛的优胜者，可以出席决胜大会
5. 店铺的优胜者不得再参加其它店铺的比赛。

当然，大会的优胜者可以得到特殊的称号。除此之外，在10月6日“四国统一王座决定战”的决胜战中，ブンブン丸将客串出场。





“四国统一王座决定战”的结果已经出来，夺得优胜的是使用结城晶的夜の打点王选手，夺得准优胜的是使用里昂的凤雏☆リオン☆选手。

下期我会大家作出继续的报导。

正心塾

GGX生存模式之二、三点心得

首先向大家说明一点：NORMAL难度下的60秒不续关打通ARC模式与生存模式100级达成的最终结果是相同的——出现GG模式。初次接触GGX的玩友也许不甚明了，所以想省事的玩友还是去达成生存模式100级吧。不过，如ヲソグリツサ一兄所言，用GG模式下的角色挑战生存模式胜算会高一点。所以我还是建议各位先打出GG模式，再去“生存”吧。

现在进入正题。前三个对手是极弱极傻的，完全是给玩家升级的，爱怎么欺负它们都可以。本人连打了3个PERFECT升了16级（一般来说，一套11hit的连续技可升一级，两、三个较少hit的连续技加起来可升一级）。10级、20级的两个BOSS可说是两个笨蛋，死神比较弱，把他逼到版边狂扁吧！DIZZY只需注意她的飞行道具，可轻松胜之（若不出意外，应该还可得2个PERFECT）！

之后敌人会逐渐变强，不过亦不碍事，至少玩格斗的玩友过个40级、50级应当较为轻松。关于ヲソグリツサ一兄所说的BAIKEN是游戏中的难点似乎不然，用P键攻击将其逼入角落，然后用吹飞攻击（好象是K加S吧）破防。BAIKEN一般不会防这招，接着用空中连续技收拾它吧。

70级的FAUST是公认的混蛋BOSS，不仅攻击力强、攻击范围广，而且它无限的TG槽和常乱丢的陨石都是玩家的噩梦。正如我的某位好友所言：“要干掉这种乱丢东西，砸到了小朋友和花花草草的痞子BT，就要用BT的痞子手段！”为了不让它使出这些损招，那就只有不让它动手！下面以本人最擅长的藏士绿纱梦和POTEMKIN为例，说一下收拾死它的方法：

1、用纱梦：

纱梦的POWER较低，但速度很快而且“龙炎脚”招数比较痞，这样“玩”死FAUST不算很难。先把对手用连打P逼入角落，然后用S将其上抛，接着用“龙炎脚”再接那招↓↙←•K的必杀技，再重复，即↓↘→•K接↓↙←•K接↓↘→•K接↓↙←•K……其很少会以受身躲过，不出几个来回，也就13Hits左右吧，其晕点，用→↘↓↙←→•S的超杀（名字忘了）干掉他吧！就算那个BT用受身躲避追击，也可用→↓↘•K把它逼回去（纱梦的很多必杀技可在空中使用，活用这些必杀技，可使FAUST无法出手攻击）。

2、用POTEMKIN。

这是一名“猛男”，最简单、最实用的“晕点技”为：跳•S接蹲•S接→•S，若3下全中，必晕！同纱梦一样，把BT痞子逼至版边，若FAUST站防，可用↓↘→•P破防，再扁他；若其蹲防，

也有办法，用“晕点技”发威吧！其根本无法动手攻击，即使其侥幸以受身逃出，POTEMKIN 的蹲•S 正等着它呢！

摆平 FAUST 后，就可以放松心情了，接下来的战斗虽不及打 FAUST 那么难，但也相差不太大，争取以最佳状态迎敌吧。

80 级和 90 级的 BOSS 攻击的套路不多，抓住他们的破绽，用自己最拿手的连续技招待他们吧，尽情地狂扁他们，会让你爽到 high！

100 级的 ZATO-1 有些阴险，速度虽不算快，但其必杀技有不少可以延时发出，令人有时会措手不及。所以，要么完全封住他出手的机会；要么就以飞行道具作为牵制工具，偷袭他，“赖”死他。

1、论封住其攻击的机会最大者，本人认为 POTEMKIN 最好。为什么呢？POWER 高，蹲•S 对空性强，→•S 离重拳范围较大而力量亦足，“晕点技”亦极为简单、实用，只是速度过于低下罢了。

ZATO-1 若远身站立时，以↓↘→•P 使之倒地，之后尽快缩短两人间距，再施以痛击。这里有一套小“痞”招：中距离↓↘→•P（ZATO-1 会跳起）接跳•S•P 接蹲 S 接→•S 或超杀（→↘↓↙←→•S）。若以“晕点技”殴之，可用指令投技或超杀投技使 ZATO-1 损失不少体力，然后以→•S 压制他，其必败无疑。

2、若论牵制技角色，必属 KY。GG 状态下的 KY，速度快，招式狠，专用对空超杀损血多，实为“劣根性”角色也！

首先，以↓↘→•P 作为问路石，接↓↘→•S，ZATO-1 若防，即再以↓↘→•P 牵制他；其若敢跳，嘿，前冲－↓↘•S•P 击之，再以蹲 K（近身）阴他，其一般会中招，然后出吹飞攻击，追击时 P•P•K•P•K 接对空超杀，哗，损失惨重啊！再接下来，重复以↓↘→•P 牵制吧，若 KY 还有可发一超杀之 TG，即以↓↘→•S 封住它，前冲 P 接↓↙←•K 接→↓↘•S 接空中↓↘→•P 接蹲•K 接站立 P•S 接对空超杀。痛扁 ZATO-1 吧，不用给任何人面子！

至此，生存模式 100 级达成，放下手柄，欢呼去吧！

因本人水平有限，文中难免有疏漏、错误之处，请广大 GGX 达人批评指正，帮助本人提高水平，多谢！ 贵阳 shadow

爱罗无忧

Forever，SNK！

“光阴似箭”，转眼之间又奔腾不息的过了一年了。一年前的 10 月 1 日，我最心爱的 SNK，离我而去。很奇怪啊，我竟然没有哭，只是平静地打着 KOF2000，一直到 KOF2001 发售。

“垃圾”我这样评价它，却把它努力介绍给认识的 KOF 迷，虽然我对它一直有抵触情绪，但我仍没有哭，仍平静地打我的 KOF98。我觉得我失去了什么，但我就是不哭。

《恐龙危机 3》的出现，曾带给我不小的震动，因为看到森气楼大师那熟悉的画风时，我还以为是《合金弹头》！！但随即我清醒了——那是 CAPCOM 的。森大师已经不属于 SNK 了，SNK 已经不存在了。我感到了孤独与悲哀。但我知道，KOF 还会继续，SNK 已经借尸还魂。所以，我释怀了。

现在，我突然看到了“KOF2002”预定于今年 10 月 10 日发售！而且我最喜爱的大蛇队又复活了！取消了援护设定，经典人物汇聚一堂，这是多么的熟悉啊，多么的像我最爱的 KOF98 啊！这种熟悉又陌生的感觉，这种开心又心痛的感觉，全在我看到 KOF2002 的报道时涌上了心头。就像一个深爱着男友的女孩，正在为男友不断的变得陌生而感到苦恼时，却在他的某一句话，某一个动作中找到了初遇时的男孩的影子，女孩一定会哭的。所以，我哭了。

眼泪咸咸地挂满了我的脸。我的记忆飞驰到了我初中时，在同学家和很多男生一起打 KOF98 的日子，飞驰到了我站在街头，心中拿着本关于 SNK 离去的游戏杂志；飞驰到了我站在机厅中，看一个帅哥把 KOF2001 打得炉火纯青。

如果说我对 KOF2001 一直有抵触情绪的话，那是因为我讨厌 SNK 前面有 KOREA 字样。但我现在感谢 KOREA，是它，让 KOF Forever；是它，让我，让所有 SNK 玩友，让所有 TV GAME 玩友，永远铭记着一个名字——SNK。

我相信，并不是所有的伤都可以由时间抚平的。

我相信，并不是所有的往事都会飘散。

不需要刻意想起，却永远不会忘记

love you ，SNK，forever.

SNK，the future is now!

——Ying

记于又一个 10 月 1 日即来之时

云南昆明

第三话 演武



第四话 雾“幻”天神流





动感空间

话说斗转星移、时空穿梭……（Shining：你这都哪跟哪啊？）别打岔，那个……你看！我忘了后面要说什么了不是？嗯，这期提前出，读者来信都还没到呢，你让我做什么呀做？我不管了，大家接着研究区吧，下期再交流。各位敬爱的读者大人、读者上帝，赶快给动感空间来信吧，不然小女子就只有一死了，5555（Shining：哼哼……没那么夸张吧。怎么？大家都在看我，我没干坏事啊，先闪）

——涟漪（大天使长•主持•00011V）♀

天使研究所

《•hack 恶性变异》研究地带

时の神像——

首先在文字组合中选用“时きざむ”。由进入区域的瞬间开始，到地下建筑深处的神像为止，竞赛到达时间。如迅速抵达神像处，会得到豪华奖品！并会在 BBS 上登载你的好成绩！！有兴趣的玩家一定要挑战一下。你将有可能成为“THE WORLD”游戏中的名人哦~

1. 取得好成绩的技巧

首先要选择怪物少、通道狭窄的地下建筑，如“時きざむ异教の阳鬼”。再有，区域起始点距离地下建筑越近越好。在文字组合上多作摸索，一定能找到适合自己的区域。下面介绍几个技巧。

*使用“快速のタリスマン”

一进入区域，立即使用“快速のタリスマン”。由于移动速度提高，时间会大幅缩短。当然使用特技“アブドゥ”加速也可以。

*熟记地形

对整个区域各处的地形一定要熟记于心。这对于平常全部倚赖地图的玩家的确有些难以接受。

*用主角打倒敌人

尽可能用主人公打倒怪物。交给其他仲间，有可能多耽搁时间。

2. 获得的装备和称号

1位	2分12秒	时の双剑	神速の皇帝	バルムンク
2位	2分26秒	时のサンダル	光速の贵族	オルカ
3位	2分54秒	时のリストバンド	音速の鹰	ジーク
4位	3分38秒	时のたすき	瞬速の狼	ハイランダー
5位	4分45秒	时のハチマキ	快速の虎	NOG

3. 时系列的特技

所获得的奖品中，装备名会被冠以“时 XXX”的名称。虽并不是什么强力装备，但都拥有使移动速度上升的特技“アブドゥ”。依照顺位，共有 5 种道具，如果取得第一就会获得由第二名以下的所有奖品。

幻之泉——

向幻之泉中投掷装备即可得到更强装备！

将装备投入一些特定属性区域的幻之泉，会得到更强装备。方法是投入后选择“どちらも违う”。装备等级将会对应居住于泉水中的精灵等级得到一定程度强化。另外，如果将高于精灵等级的装备投入幻之泉，投入的装备会被返回。

能够使武器强化的特定属性区域

（属性：木）“盟え立つxxx 碧野”、“XXX 过越しの碧野”、“瓦解せるxxx 碧野”（晴朗白天）

能够使防具强化的特定属性区域

（属性：暗）“盟え立つxxx 沃土”、“XXX 过越しの沃土”、“瓦解せるxxx 沃土”（雨天、夜）

“XXX”为任意选择

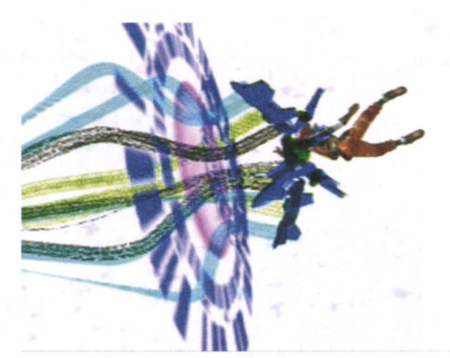
数据引流——

色	青	绿	黄	橙	赤
侵食率	~25%	~50%	~75%	~99%	~100%

随着侵食率提高，腕轮的暴走率也逐步提升。因此尽可能将侵食率控制在 50%以下。

腕轮暴走导致结果——

1. Exp 减少、经验值降低　2. HP 半减



3. SP 半减　4. 丢失一个道具

5. 出现各种不良状态　6. HP、SP 全回复

7. 死亡

推荐区域——

Λ 大いなる最果ての沃土

<LV48><属性：暗>

可得到许多 Vol.2 中非常珍贵的「快愈の水」，还有一些「煮诘めた胆汁」。地下 1 层有不少较为集中的破坏物。

Λ 柔らかき彼女の双丘

<LV48><属性：雷>

有雷属性的「イオン电解水」。破坏物密集区在地下 2 层阶的下行通道附近。

Θ 拒绝する忘却の呪文使い

<LV38><属性：木>

事件区域。地下 2 层右下破坏物密集。「圣なる树液」出现频度较高。

Λ 移り气な堂々巡りの回廊

<LV38><属性：水>

可找到「中华街お食事券」「ジェミニソウル」，「澄んだ深层水」确保。在有「ジェミニソウル」的最下层下方是值得推荐的破坏物密集区。



Λ 瓦解せる异教の遗迹群

<LV32><属性：地>

「冷たい井戸水」相当多。地下一阶左上为破坏物密集区。

Λ 疏ましき情热の魔境

<LV38><属性：木>

魔法阵只有一个，可迅速实现 ALL OPEN！

Λ 底知れぬ绝望の累壁

<LV50><属性：地>

练级的好去处！

育成プチグソ——

去プチグソ屋可喂养プチグソ。随着喂给食物的不同，プチグソ的成长也各不相同。最初的幼兽只会叫嚷“肚子饿了！快给我吃的！”，只要喂过一次食物后幼兽就能主动提要求索要自己想吃的食物了，比如“想吃苦味的”（にがーいもの）。如能依照它的要求喂食，幼兽就能逐步长成优秀的成兽。成兽的姿态各式各样，主角可与成兽交换道具。不同的成兽所持的道具也不相同，当然优秀的成兽会持有强力道具。成兽可育成多个，可多作尝试，努力培养出自己满意的プチグソ。

要求	食物	所在地
こうかなもの	金の卵	事件所在地（地下）
スーっとするもの	ヘビグソミント	Λ 心なき原书の大盖（外野）
なまでたべるとからいもの	オニオンナイツ	Λ 犬蹈る过の食龙（外野）
みずけたっぷりのもの	サボヘビテン	Λ 鼻曲がる沸血の热砂（外野）
まるくてあまいもの	モウダメロン	Λ 欲深き破坏者の沙海（外野）
つめたくてからいもの	トーチユーカソー	Λざよめく谁がための圣域（外野）
つめたくてあまーいもの	ホワイトチエリー	Λ 忌まわしき彼女の白魔（外野）
しろくてからいもの	カブカブ	Λ 露见せる定の累壁（外野）
はくほくあまーいもの	ラ•パンプキン	Λ 柔らかき魔除の乐园（外野）
おおきくなれるもの	マジツクキノコ	Λ 心なき橙色の菌丝（外野）
うるさいもの	マンドラゴルァ	Λ 美しき脏器卖の碧野（外野）
シャクシャクあまーいもの	ナツプルアツプル	Λ 犬蹈る孤高の魔境（外野）
にがーいもの	未完の卵	Λまばゆき沉默の虚无（地下）
すっぱーいもの	熊猫の卵	Λ 恼ましき狂乱の进军（地下）
しょっぱーいもの	未だ见ぬ卵	Λ 盟え立つ孤高の巡礼（地下）
ちのあじがするもの	血染めの卵	Λ 舌を出す起死回生の奥の院（地下）

——Shining（光明·总管理·00001V）

《真三国无双 2 猛将传》研究指南

士气值的变化——

战场上士兵的士气关系到部队的攻击力。士气高的部队战斗力顽强，士气低的部队则会轻易落败。

士气增减状况影响因素

上升	下降
敌据点被封锁	已据点被封锁
敌武将被击破	已武将被击破
每击破敌 50 人	已方每 50 人被击破

除上述条件以外，每场战役的固有事件也影响士气的变动。战场上要经常留意敌我双方士气的变动，将战局导向已方有利的局面。

第 5 级武器可由 2P 取得——

《猛将传》中添置了所有武将的第 5 级武器，虽然整体来说并未比 4 级武器强多少，但一些 4 级武器较弱的武将可依靠 5 级武器来增强自身实力，如 5 级武器附带有紫属性的夏侯渊、孙权、董卓实力大增，武器修正加强的袁绍、姜维等人也有一定提高，即使武器没有提高也可以通过转换武器修正体味另一种作战风格。取得第 5 级武器必须在最强之下，最强难度的敌人实力颇强，战斗相当艰苦。这里向大家推荐 1P2P 法，选用两人出战，2P 选用能力全满的强力武将，1P 尽可找安全地方凉快，一切工作交给 2P 就 OK（武器可直接由 2P 取）。

取得满值道具的技巧——

选择最强模式，尽可能用连击打倒有道具的武将。注意连击不能采用 4□1△的无限连，因为招数重复不计入连击，推荐使用 2□1△→□△→4□1△→小跳空斩→5□1△→无双技，全部成功会显示 profect，部分武将无法连上小跳空斩或 5□1△后无法连无双，所以尽量选用连击易成功的武将，推荐使用夏侯渊。另外，《三国无双 2》各版难度由难度设定、剧情模式星数设定、1P 能力三方面决定，在版面确定的情况下建议使用练满值的 2P 和初始状态的 1P（可选一个没特意练过的武将将其能力初期化），这样就可降低难度、轻松许多。

尽可能使用连击——

剑、盾的连击提升法则

将持有剑、盾的武将用一定程度的连击打倒，所得的剑、盾将会提高级别，想要快速培养武将玩家一定要尽量使用连击打倒有剑、盾的敌将。

出现道具

无连击	8 连击	16 连击	24 连击
剑（盾）+1	剑（盾）+2	剑（盾）+2	剑（盾）+2
剑（盾）+2	剑（盾）+2	剑（盾）+4	剑（盾）+4
剑（盾）+4	剑（盾）+4	剑（盾）+4	剑（盾）+8
剑（盾）+8	剑（盾）+8	剑（盾）+8	剑（盾）+8

对于平常打倒后几乎得不到道具的小兵，如对其使用 16 连击以上，也会落下箭矢+5、包子+50 的道具。所以在包子不足的时候就使用连击痛扁小兵吧。

——涟漪（大天使长·主持·00011V）♀

天使议事厅

《真三国无双 2（中文版）》的搞笑对话

樊城之战，选吴军

一开始会有一段即时演算动画，是吴军冒雨前去解救司马懿，其中有你选择的角色同吕蒙的对话。

比如选陆逊，很正常的。

吕蒙："对手是关羽吗？真是棘手。"

陆逊："不用担心，关羽正在全力攻城，我们可以乘虚而入。"

但如果是蜀将呢？就开始，BT 了。

选张飞：

吕蒙："对手是关羽吗？真是棘手。"张飞："正好，俺早就想跟二哥比试一下了，看看到底是他强还是我强！"

选刘备：

吕蒙："对手是关羽吗？真是棘手。"刘备沉痛地："二弟啊，你怎么竟会做出这么愚蠢的事情来！"

最 BT 的是选关羽。

吕蒙："对手是关羽吗？真是棘手。"关羽："跟自己对打，真是岂有此理！"

大家不妨 41 个人都试试，每个人话都不同，而且确切地体现自己地身份和性格，很有意思！

——倚天奸剑（LV7 生徒·EXP35·00903D）

《真三国无双 2》的最速神功练级法

我的神功是这样练成的：（单打者兼练级狂请看）

1.首先 EASY 模式下，[关羽千里行]，多吃加生命的包子和加无双的酒壶，顺便练练级，每次加个 5、6 点的攻击和防御，三到五次即可进入 NORMAL 模式再挑；

2.NORMAL 模式下，[关羽千里行]，增强难度，增加练级的速度顺便拿到 Lv2 级武器；

3.转到 EASY 模式，[定军山]，打倒人妖张颌和第二胖子夏侯渊分别可得到+4 防守和+4 攻击，如果连击 24 下以上得到+8 道具，多练数次；

4.实力够的话再练 NORMAL 模式的定军山，会得到 Lv3 级的武器，然后再挑 HARD 难度，几次后能力槽应该全满了；

5.这是再去拿 Lv.4 级武器应该不难了；

6.拿 Lv4 级武器建议选择双打，用 1P 选择一个实力最弱的人，开场后把他放置到本军部队最深处，2P 则自己控制，这样可大大降低游戏难度；

7. 这样用 Lv4 级武器、全满能力槽去 PK 无双模式 HARD 难度都不成问题了。

——纯静水

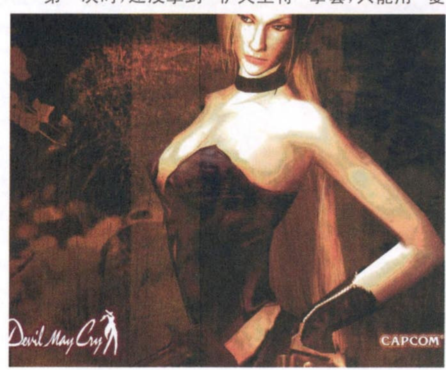
我看过 9 期的《鬼泣全 S 级》一文后有些自己的想法，现在写出来和大家交流交流。

1、关于铁剪幽灵和镰刀幽灵的最速 K·O 法：

snakedos 兄的近距离散弹枪 2 枪射杀略微耗时了些。其实，只需踏墙反弹后在高空下劈，即可一击杀之。在无墙的场景中，只要有二段跳，效果是相同的。如果既无墙又无二段跳的话，可以跳起踩着敌人再跳至高空就行了。此法省时省事，技术难度要求亦不高，较适合玩家掌握。

2、关于第一、二次打黑骑士的方法：

第一次时，还没拿到"伊夫里特"拳套，只能用"复



仇者"，所以我的方法较为适宜——打黑骑士较为简单，只需略施"小技"，必轻松胜之。首先变身为魔人，用一通狂砍先消耗它一截体力。接着实施近身攻击，黑骑士会防住进攻且在数招之后将但丁的剑弹开。此时黑骑士会出刀或放出发光弹。若其出刀，只需后跳一步，待黑骑士斩空后进入硬直状态就可上前进攻；如果黑骑士放出闪光弹则更简单，闪到侧面避过攻击，此时的黑骑士无法还手，赶紧上去一顿刀剑吧……不一会魔力就可蓄满，那就再次变身吧！反复几次，黑骑士的下场就可想而知了。第二次遇到黑骑士时，因为有了拳套，所以我与 snakedos 兄的方法就任君选择喽。我的打法图的是安全：黑骑士只有干瞪眼的份，连但丁的边都沾不上！

3、关于影狼的打法：

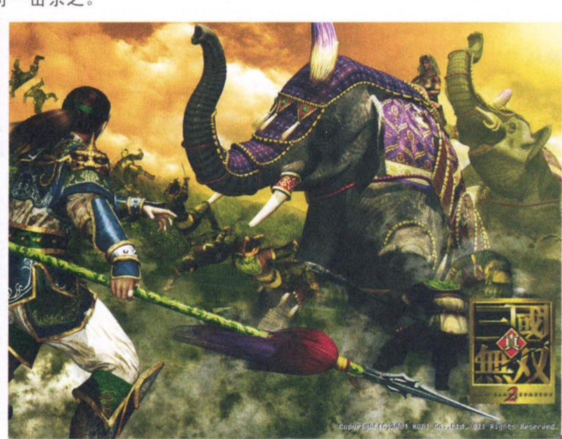
我认为打影狼的空间越小越好，特别是魔界枪入手后，打影狼可说非常轻松。没拿到魔界枪时，就用"白象牙与黑檀木（双枪）"吧。变身为魔人以影狼为中心作圆周运动，边移动边开枪。因为影狼动作虽快，但是但丁始终处于运动状态，影狼为了攻击到但丁必然不停改变方向，所以它疲于奔命，不会对但丁构成什么威胁。只要注意不被影狼抓住使用自爆，干掉它只是个时间问题。拿到魔界枪后，尽量把它引至一处较为狭窄的空间。利用魔界枪的弹射特点，只要一、两枪就能使它"露核"。剩下的就不需要我多说了吧。

4、关于魔帝的打法：

至于在太空打魔帝，根本不用靠攻击它来加魔力。只需购入几枚"紫星"就可以放火龙 K·O 它，方便快捷还不损体力。

——贵州贵阳　Shadow Ninja





统一战线



冒险领域

统一战线

＊由于上期调查表事件，使得统一战线大伤元气。呵呵，这似乎是我们“冒险领域”的机会啊。为了一举超过“魔导公会”和“策略同盟”，现在领域颁布特别令：

1、欢迎老会员推荐新会员加入，新会员加入时请注明所引荐的老会员姓名。为了鼓励领域内会员的交流联络，双方都有额外 EXP 奖励。

2、欢迎广大会员依照“冒险领域”的栏目设置投稿：

~游戏推荐与评价，字数 200-350 字左右；

~玩家心得与研究，字数 300-500 字左右；

~玩家论坛的发言，字数不限。

以上发言都将会有 EXP 奖励。

3、领域内各栏目还有一些活动，请会员们留意。

领域内会员的发言或投稿被录用则以所给经验值乘 1.5 倍经验值计算，其它俱乐部的会员以 1 倍经验值计算。

——金带刀（大魔神•管理•00030V）

观潮有语（推荐区）

故乡生活～南岛物语～

PS2 VICTOR AVG 9月12日

在城市中长大的十五岁少女智子，来到冲绳附近一个名叫“久垣岛”的小岛，做为期两周的渡假。玩家透过智子的生活，可以体验到潜水、森林浴等有趣的小冒险。本作是个让玩家回归大自然的悠闲游戏。

第一感很像前阵子的游戏《我的暑假》，但实际玩起来又不是一回事。里面的公公和婆婆看上去很亲切，加上画面美丽，背景音乐得体，有点真的像到了那小岛一样。这部作品对于我们这些上班族来说，颇有几分治疗作用，只要开始游戏，便有一种轻松的心情，只可惜游戏的自由度不够高，实在可惜，但喜欢悠闲和轻松的朋友值得一试。

——金带刀（大魔神•管理•00030V）

本作与早前的《我的暑假》性质非常相似，都是节奏较慢的游戏，加上调和的音乐与美丽的画面，确实可以降低玩者的紧张情绪。虽然游戏中给玩家选择的余地不大，地图也不太清晰，有时更会迷路，但故事尚算完整，也有一定吸引力，相信玩家很容易便能投入游戏中。

——TAKO（管理•00013V）

游戏的画质不错，蓝天碧海的南国风情也能充分表现出来，景色在日间和晚上也有不同，而且十分细致，算得上是赏心悦目。另外，游戏的背景音乐也很不错，玩的时候不妨细心欣赏。不过，由于地图不太清楚，在晚间很容易迷路。幸好故事有一定吸引力，容易投入其中。

——梦冒险（LV20 冒进者•EXP155•00713E）

游戏评价：7.0 分

潘多拉之梦

DC NEC AVG 9月12日

移植自电脑的作品。主角是一位美术人员，在一个星期内与四位女角色住进暑假营中。宿营中除了正常的作画活动外，也有不少离奇古怪的谜题出现。玩者一边解开谜题，一边与女孩们增进感情，是传统式的电子小说型游戏。

虽然是电子小说，但游戏中有不少漫画化的画面，这在同类游戏中到是很少见，玩来颇觉有趣。故事发展比较快速，EVENT 画面不少，即使日文能力不太高，只要多加想象力，大概也能应付。恩……玩来有点像看动画似的，故事不太复杂，平衡度做的不错。整体虽不是特别出色，但可以为轻松小品来试试看。

——金带刀（大魔神•管理•00030V）

游戏画面的文字以直排显示，充满漫画风格，让大家在荧屏上看漫画，是同类型恋爱游戏所没有的。本作需要大家伤脑筋思考的地方不多，纯粹看故事发展就可以，但可能因此而令本作的游戏性不高，虽然当中日文不太多，也会出现不同的分歧，但要激发起玩家的意愿进行这游戏，看来也有点难度。

——梦冒险（LV20 冒进者•EXP155•00713E）

一向恋爱 AVG 都给人看小说的感觉，不过这款游戏却有漫画的风格，因为人物对话以漫画般的文字框加上直行文字表达，给人一种新鲜感。可惜故事本身的并无大突破，而且来来去去都是选择对白，解破谜团，这类游戏不可以加入更多元素吗？幸好游戏也会出现有趣的情节，还算有一玩的理由。

——RIKU（管理•00012V）

游戏评价：7.0 分

玩友心得（研究区）

鬼武者研究所

＊吸魂的研究

~赤魂 COMBO~

在体力和鬼力计下方的，就是赤魂计。每一条赤魂计都以 1000 点为满，都储满后便会重新计算第二条。击败敌人后出现的小赤魂，每个值 20 点，而大赤魂则代表著 100 点。然而，当玩者在一次紧按╳掣吸魂的过程中，连续吸取多个赤魂而组成 COMBO 的话，那电脑便会额外计算一些魂作奖励，所以玩者同时间杀掉多个敌人，然后一次过吸取大量赤魂组成 COMBO。不过要注意，赤魂的最高奖励数只有 2000 点。

吸魂数奖励

1 个 +0，2 个 +10，3 个 +20，4 个 +30，5 个 +40，6 个 +50，7 个 +60，8 个 +80，9 个 +100，10 个 +120，11 个 +150，12 个 +180，13 个 +210，14 个 +240，15 个 +270，16 个 +300，17 个 +350，18 个 +400，19 个 +450，20 个 +500，21 个 +600，22 个 +700，23 个 +800，24 个 +900，25 个 +1000，26 个 +1100，27 个 +1200，28 个 +1300，29 个 +1400，30 个 +1500，31 个 +1550，32 个 +1600，33 个 +1650，34 个 +1700，35 个 +1750，36 个 +1800，37 个 +1850，38 个 +1900，39 个 +1950，40 个以上 +2000

若在制造赤魂 COMBO 之中，吸收到紫魂、黄魂或青魂（蓝魂）的话，是不会计算在内的（但亦不会切断 COMBO 的累积），赤魂 COMBO 之会将一次吸收的赤魂数作准。吸收小黄魂会回复 16 点体力值，大黄魂则会回复 32 点体力值，至于吸收小青魂能回复 18 点鬼力值，大青魂则能回复 36 点鬼力值。

＊十兵卫~升级所需赤魂~

十兵卫初期的体力值和鬼力值均为 128

★舞雷刀

LV.1 → LV.2：7000 魂　LV.2 → LV.3：14000 魂

★冰刃枪

LV.1 → LV.2：7000 魂　LV.2 → LV.3：14000 魂

★旋风丸

LV.1 → LV.2：7000 魂　LV.2 → LV.3：14000 魂

★土荒锤

LV.1 → LV.2：9000 魂　LV.2 → LV.3：18000 魂

★柳生阵羽织

LV.1 → LV.2：9000 魂　LV.2 → LV.3：17000 魂

★柳生足甲

LV.1 → LV.2：6000 魂　LV.2 → LV.3：11000 魂

★柳生手甲

LV.1 → LV.2：6000 魂　LV.2 → LV.3：11000 魂

答疑解难（交流区）

解答问题

＊《生化危机》（NGC）中在大厅二楼怎么拿到钥匙啊？

——郝明（LV6 冒失者•EXP30•00462E）

呵呵，这个问题似乎简单了点，我给你解答吧。事先恢复体力并装备回避小刀，只要杀死有项圈的狗拿到假钥匙就可先出门。利用楼梯消灭两只丧尸，打开走廊尽头的门要干掉爆走丧尸，一定要装备回避小刀。可以利用杀狗处的绿草恢复体力。紧接着第二把钥匙入手。

——金带刀（大魔神•管理•00030V）

＊哈哈，伊里丝的《心跳》不知进行到那里了……我是铁杆《生化》迷，也是老《心跳》迷了。最近有朋友问我《心跳回忆 3》的金手指，你们知道吗？谢谢了。

——曾鹏翔（LV5 冒失者•EXP26•00794E）

《心跳回忆 3》的金手指

必须码：EC8C4660 1456E79B

主角能力：

根性能力超高：4C06A512 1456E404

体力能力超高：4C06A50E 1456E404

疲　劳　度　0：4C06A516 1456E7A5

文科能力超高：3C06A500 1456E788

理科能力超高：3C06A504 1456E788

艺术能力超高：3C06A508 1456E788

运动能力超高：3C06A50C 1456E788

文科、理科、艺术、运动等四项能力训练后，一定上升：

3C06A51A 1456E7A6/3C06A51E 1456E7A6

3C06A522 1456E7A6/3C06A426 1456E7A6

——梦冒险（LV20 冒进者•EXP155•00713E）

＊能否介绍一下 GB 版的《樱战》？

——李骏（LV7 冒失者•EXP38•00316E）

这款同为著名游戏监制广井王子制作的《樱花大战》的 GAMEBOY 版游戏叫做《檄？花组入队！》。已往《樱战》的游戏都是以 AVG 的形式来进行，游戏会较为注重主角和人物之间的关系。而这次 GAMEBOY 版的游戏会以育成模拟的形式来进行，玩者要扮演“花组”的见习队长。在一个月的受训期内，玩者要和花组的队员一起接受训练，务求令角色的能力达到一定的水平才有机会遇





上特别的事件。所以玩者如果要吸引到女孩子们的垂青或者令某些特殊事件发生的话，就要令到自己的能力达到一定水平才可。而整个游戏里面总共有超过 300 个大大小小的事件发生，当中一些更会影响到结局出现不同的分歧。因为这个原因，如果玩家要发掘游戏里面所有的结局就可能要完成游戏多次才可。

——惊寂（管理•00011V）

求助问题

希望大家能够帮帮在游戏中遇到困难的玩家朋友，每个问题的正确回答有 20EXP。

*各位能否拟一份关于 GBA 上第一个冒险 AVG 游戏“GHOST TRAP”（捉鬼陷阱）的解谜要点，我打到第 3 关，已无路可走了。

——史鑫（LV12 冒犯者•EXP75•00541E）

玩友论坛（讨论区）

花散香满天——论《樱花大战 4》

笔者相信有很多玩家不喜欢《樱花大战》系列，他们下意识的在心里把《樱花大战》和《心跳回忆》归为无聊的肥皂剧恋爱养成类游戏，但实际上《樱花大战》的内涵远远不是一个男人和十三个女人的故事！科幻、机械、迷你游戏、系统完善的战棋，这样一个把很多十分吸引人的因素近乎完美的糅合在一起的游戏，只有认真你玩过，你才有资格评论她！

DC 是一台已经行将就木的主机，每月的全球销量不过千台，但 3 月底登场的《樱花大战》4 发卖当周就超过了二十万套以上，远超同期大作生化危机一倍，这并不是一个令人目瞪口呆的成绩，因为喜欢《樱花大战》系列游戏的玩家实在是太多了，在互联网上有关《樱花大战》的专题网站就有几千个，甚至还有狂热的玩家组成了《樱战》俱乐部……这次发售的《樱花大战》一共有三种版本，普通版、初回限定版和《樱花大战 COMPLETE BOX》，前两种没有什么特别的但那个 BOX 收藏版可是超过了 18000 日元（不用数，三个零）呀，接近一台 NGC 的价格了，但我认识的很多朋友都吐血购入（有的人连 PS2 都没有），《樱花大战》魅力之大可见一斑！

怀旧：自 1996 年 9 月 27 日《樱战》1 发售以来一直到现在整个系列终结转眼间已经过了五年，从一代开始玩《樱花大战》的朋友现在都成熟了不少吧（游戏内似乎也是五年喔！我记得当初一代时樱才 16 岁，这次已经 21 岁了呢！），在将《樱花大战》4 放入我已经开始积灰的 DC 的时候，心中忽然产生了一种莫名的感动，从大神和真宫寺樱牵手的经典画面，一直到最后看到米田看着年青人喃喃自语的背影，我的眼泪一直在眼眶中打转，虽然《樱花大战》走的是轻快路线，但很多剧情都能让我们唏嘘不已－莎琉被爱超度、山崎和菖蒲的悲剧、大久宝长安在最后被击溃后的请求……其中深意都值得我们回味回味再回味，有一个朋友说的好：“这不是什么第几代第几代的，《樱花大战》 从 1 代到 4 代才是一个完整的故事……”这句话真是说得太对了，玩了《樱花大战》4 后相信很多玩家都会产生一种将前三作再玩 N 遍的冲动！（应该有感情细腻的玩家比我感受更深吧，来握手。）（一旁的海马伸过来一只脚“对不起，我只有脚……”）

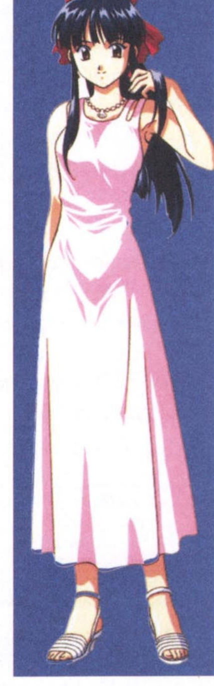
感觉：《樱花大战》4 只有一张碟，也许意味着独一无二吧，但在这在相当有限的容量下游戏的内容做得极为充实，从头到尾没有一点缩水的感觉，虽然过场动画很少（只有四段，包括开头动画）但是每部机体的必杀技、精美的 3D 场景、迷你游戏、音乐、语音、图片，当然还缺不了活跃在帝都剧院里的二十多位 MM 的特写照片……仔细回想还有很多东西能通通作成 1 片我觉得很不容易，这就是 SEGA 的风格吧。开头动画并不华丽，但当一个个熟悉的身影出现在眼里的时候感觉还是不错的，但是唯一的缺点就是这次的主题歌：檄！帝国华击团改可以说是《樱花大战》有史以来最难听的主题歌，演唱者是男主人公大神一郎的声优：陶山章央先生。也许是习惯了和女生温柔兮兮的缘故，唱出来的歌词完全没有热血的感觉！还不如让女生来唱……后来才知道《樱花大战》4 的最终 BOSS 的声优居然是广井王子，汗……在游戏开始系统会提示你将前作的存档引入 4 代，这是一个非常好的设定，莎木系列也有，可以把前作的好感度和曾经发生的剧情融入本作，这样可以一开始就和华击团的 MM 保持很好的关系，而且还能多出很多额外剧情。

《樱花大战》4 的主线很短，只有四幕，情节也非常简单，没有什么深奥的东西，打过前作的玩家估计在八小时左右就可以结束任何一位女主角的剧情，但是相信忠实的《樱战》迷一定会老老实实的把十三个女主角的结局都打出来，这就是 4 代的高明之处，如果玩一遍，有很多分支剧情是绝对不会出现的。穿机之后，还会出现很多隐藏模式，“帝都的漫长一日”，里面收藏了很多有纪念意义的东西，比如经典图片，音乐，和迷你游戏等等



（就是麻将了，不过很好玩的，还有必杀技），最变态的莫过于枫的《樱花大战》100 问，完全是给最资深的玩家提供的 BT 题目，笔者勉强回答了十八题就败下阵来。有信心的玩家可以试一下。

其实感觉《樱花大战》在剧情精彩的营造上并没有很特别的地方。一代的情节更是乏善可陈，但真正让玩家迷上这款游戏的是对角色的强烈认同感，通过一些很平常的事，例如神崎堇跟男人婆桐岛的斗嘴，红兰发明的东西经常爆炸，古里西露不知道从那里变出的大斧……无数的小事件让玩家融入了太正的时代里大神的生活，因此即使是极老套的剧情还是会令玩家感动。由于是怀念型的游戏，大家对里面某些比较夸张或者俗套的地方还是一笑了知，毕竟在 4 代中和敌人的作战只是起到衬托作用。



情感和战斗：《樱花大战》 每一作都要上演歌剧，这次是帝剧排练著名的《ああ无情》（就是我们熟悉的悲惨世界了），结婚观跟亲情是《樱花大战》四代的中心思想（大神会在游戏里逐个询问 MM 们的结婚观）。所以在 4 代里玩家可以了解到所有主角内心世界的活动，当然对于大神来说仍然是处于万人迷的高度，可以在 MM 们之间游走不损分毫，最后抱得美人归，这是《樱花大战》里最“俗”的地方，当然最好大家的日语稍微要懂一点（玩 TVGAME 的基本技能），不过感觉 4 代里 MM 问的一些问题都没有什么难度，顺便选也可以听到好感度上升的悦耳音乐。战斗方面完全继承了《樱花大战 3》的系统，笔者认为这种系统是十分成熟的，风林火山四种战斗形式和八格的行动力槽结合，即使是专门的战棋类游戏也没有几个能超过《樱战》的作战系统的，虽然只有短短的四次战役，但感觉非常之爽，十三位 MM 驾驶的光武特性完全不同，根据你的喜好可以玩很多次都不厌，不过如果你是继承以前的进度进行游戏，MM 的好感度太高就会导致作战难度大幅度降低，魔超兵变成了受虐对象……总的来说游戏的这两大系统没有变化，就是给你一个怀旧的空间。

恋爱吧少女：对于一位《樱战》迷来说，这款《樱花大战》的终结之作绝对是不可不玩的，再多的缺点（假设有的话）也无法动摇他们内心对整个系列的喜爱。但是对于没玩过前三代甚至玩过但没成为樱战迷的人来说这是怎样的一套游戏呢？不知道，身患樱战中毒症的玩家很难去体会。《樱花大战 4》的 ENDING 动画是“漫长”的，可以看出全体制作人员对整个系列的怀念和不舍，当从初代的《樱花大战 1》一直到最终作的《樱花大战 4》的经典画面以及每次登场日期随着熟悉而温柔的乐曲一一浮现的时候各位樱花迷的心情也许只能用无限感伤来形容了。当电视屏幕上出现了“完”之后请擦干眼泪。由现在的情报来看，即使有《樱花大战 5》，也是全新的系列。我们所熟知的樱花大战已经花散香满天了……

文／爱樱如梦



花之都市

城主 / AKIRA
巡检使 / 惊寂

◎随便说说 ○同意 ⊙中立 ●反对 #愤怒 ☆真开心 ★太郁闷了 △这比珍珠还真 ▲一定是骗人的 □我相信了 ■我上当了 ◇真惊人 ◆真无聊 @和我联系 ※开什么玩笑 §真的假的

青冥广场

制作本期杂志时喜逢祖国的生日，市民们在广场上举行了盛大的庆祝活动，还特地邀请了是蜂是枫也是疯的蓝风先生为活动剪彩，蓝风先生还在现场演示了他那艺术性与实用性兼顾的华丽沏茶技艺…啊，错了，是模拟 SHOW！

—挂彩の惊寂

☆VisualBoyAdvance 金手指简明教程☆

VisualBoyAdvance 可以说是目前最好的 GBA 模拟器，最新版本为 1.0（我用的是中文版）。现在就以个人经验给大家做个简单教程。

这次我们就用黄金太阳 2 来开刀吧。打开电脑，手握鼠标，Let's go!

首先选择修改，然后选搜索金手指。

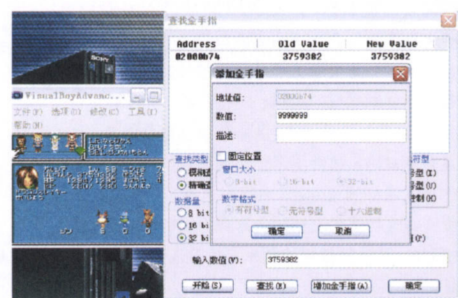


我们可以看到卡路西亚的经验值为 3759382，那就把他变成超人吧。在查找金手指窗口里的各个选项如图所示。需要说明的是数据量的选择，一般象金钱、经验值等这种数据会比较长，选 32 位才行；一些道具的数量的数据选 8 位就可以了（关于 2 进制、16 进制与 10 进制之间的转化，在这里就不论述了）。

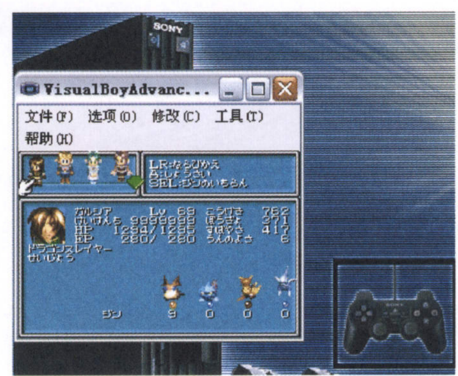
在输入数值一栏输入卡路西亚的经验值 3759382，输入后点一下开始（记住一定要先点开始，要不然不能用可别怪我），再点一下查找。这时在地址栏会出现一些数据，如果只有一项的话，就成功了^^ 如果没有就需要点确定后再次查找，再次查找前要让经验植发生变化（就是去打一仗了）。只要这样重复重复再重复就能找到最终地址（有时只剩下几个时，可以每一个都试一下）。要注意的是队伍中有可能出现几个人的经验值是一样的情况，这样就会找到几个地址。



既然找到了地址，那就可以开始实施改造了。选中那地址，然后点增加金手指会出现如图所示的窗口，现在你高兴怎么改就怎么改，我就给卡路西亚一个面子吧，输入 9999999，然后确定。输入数值时注意不要太夸张，特别是一些道具的数量，要不你会死的很难看的。



怎么样？我们 NO.1 衰主角卡路西亚已经变成超人了。等等，为什么数值没变？别着急啊，要刷新一下（喂喂，不是叫你按 F5 啊），把手指挪到旁边的罗兵再挪回卡路西亚，这回该变了吧（什么？没有？我看你还是别折磨自己了）。以后无论改什么都需要象这样刷新一下，才会看的见。现在去打一仗吧，当战斗结束时，你就等吧，（等什么？ 等升级啊！）



修改成功后，赶快存档。然后解除修改数据的锁定，如果不解除的话修改的经验值就永远不会变化，这样会出现死机（放心，解除后经验值不会变少的，因为你存过档。要是变回去了就取档）。不过象修改了 HP、MP 这种会变化很快的数值时，就要锁定了，要不被 BOSS 打死了别怪我。

以上都是本人的一些使用经验，里面难免有很多不足，欢迎大家一起讨论。



VisualBoyAdvance1.10 下载 http://www.chinagba.com/upload/image/VG.zip

—蓝风（LV41 风语者·710EXP·00041G）

碎羽岛



死亡精品展继续开张，在被港台同胞称为恶灵古堡的死亡之地，除了武器之外，防御道具也必不可少，其中最具保护作用的，就是队员们身上的行头了，行け！



S.T.A.R.S. 制式手套，发汗性良好，手掌部分特地作了防滑处理。手甲部分有着 S.T.A.R.S. 标志，在手腕部分还有着很显眼的 R.P.D. 的标志。售价 5800 日元，除了男性用的 L 型号，还有可适用于女性的 M 型号。不过日前 e-capcom 网站上已经宣布 M 型贩卖终了，这是因为生产的少，还是女 FANS 更舍得花钱？



作为 E-CAPCOM 的纪念品再登场！胸前标有 S.T.A.R.S. 的标志，袖子上还有腕章，很有警察风的 T 恤，既体现了生化危机中的恐怖感也表现出了警察的勇敢。



N3-B 是极寒地区作战行动用的军用夹克，防寒力超群，即使在严寒中里边只穿一件 T 恤也毫无问题．这款

夹克有着一种军事服装的洗练之美，M 型对应身高 155CM-165CM，L 型对应身高 165CM-175CM。



这两把凶器并非生化出品，而是 PS2 游戏《鬼泣》的主人公但丁用来耍酷的爱枪。黑枪"黑檀木"，银铳"白象牙"，以 3D 模型为原型，各个细节则更加精细，与实物原大（可惜的是不能扳动），在小说版中有所提及的"WORKS"的刻印也完全再现，实在是 COSPLAY 用的极品啊！就是售价惊人——19,800 日元！嗯，你问我为什么要在生化区展出这样东西？废话，当然是帮着但丁大哥来砸场子的说！

小白宫

8 月议案：中国游戏界如何发展？

◇对于中国游戏界的发展，我想从 SONY 对大陆的第 1 步战略切入谈谈自己的感想。

早些时候就听说关于 SCEI 总裁在上海等地实地访查软件专卖店的消息，当时我还不大相信，但随之在 8 月传来 SONY 联合内地有关部门查处了北京、上海等大城市的非法游戏专卖店的消息！

该来的还是来了，SONY 的这一举无疑是给国内现今的非法游戏市场当头一棒。

众所周知，国外主机软件一发售，中国玩家的水货盗版同时入手，玩家和盗版商一直保持着一种互惠互利的关系，实际上，作为 SONY 最新家电娱乐一份子的 PS2 根本就不是中国普通老百姓可以玩得起的。PS2 至今没有在大陆发售，而其为经济发达国家的玩家而定的价格，也不是我们这班穷学生可以承担得起的，但我们的玩家却硬是不顾艰难险阻将其抱回家，不时的榨出身上的油水来换取几个正版喂养它，以显示自己对于该游戏的热爱或对保护版权意识的支持。

我在此并不是批评此类玩家，但是大家应该想到的是，那些渠道来历不明的正版软件比盗版高级不到哪去。

之前就说过，这是 SONY 对大陆非法游戏市场采取的第一步措施。记得一年前曾在某处听得某玩家声称 SONY 是爹，PS2 是妈，我倒很想知道他现在是什么感受，或许他做梦都想不到某一天他爹会带着他妈离开了他！中国游戏目前存在的问题大家都可以说得头头是道的，只是苦于自身力薄，无能为力。而 SONY 才不管你三七二十一："中国的水货和盗版你撤了先，不然和你没完。"很惨酷而干脆的一句话，但可能会更有用也说不定（不是都说中国人不到关键时刻不觉醒吗？），毕竟一个健康的游戏市场是容不下盗版和水货的！

进入 2002 年，经常有报道称日本游戏厂商在大陆实地收集市场资料和反馈，SONY 官方更表示会根据情况在 2004 年向大陆投放 PS2，但是现在的中国市场是一片长满杂草的处女地，SONY 要想在这块地上播种，必须先放火烧光杂草，但你 SONY 抄了大城市的大专卖店，抄不了分布在全国各地的小专卖。而那些存活下来的 JS 只会改变战略，拿起当年打鬼子的游击战术陪 SONY 玩到底。我非常害怕到不了 2004 年，SONY 已彻底对大陆市场失去信心……市场不立，中国的游戏界又能有什么发展？

--key（LV11 放浪者•EXP65•00900G）

有点跑题，但很能代表多数玩家的忧虑

——城主•AKIRA



因为自本期改回 96 页全彩的关系，精灵使我千辛万苦好不容易打下的江山，刹那间就沦陷大半，苦也 ~~~ 无奈形势比人强，游戏文学部只好暂时化整为零，小说区分散空降到策略、魔导、热血等主俱乐打游击；诗歌区宁死不下阵地，光荣阵亡，但有部分幸存者组织起赏析区，和评论区拟定了轮番上场的车轮战术，捍卫最后的领土！

赏评区

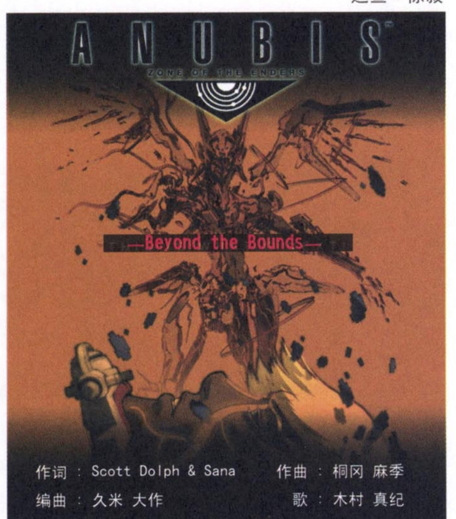
我是风／就像风一样／我一直／在永恒的高空飘泊／尽管前路险阻／胜利总是属于我的／为了拯救朋友／我与生命、死亡作战／每天接受命运的安排／我尽了我最大的努力／就像太阳一样／直到那一天的到来／有时候我不喜欢自己扮演的角色／敌人是我的内心还是其他人／我是对还是错／谁在每天考验着我／但，我尽了我最大的努力／我不能欺骗自己

我是风／我不知道我能否继续下去／一切都会完结／再见，我的朋友／当你感受到风或见到太阳的时候／想起我吧／我就是那风／我就是那太阳／终有一天我们会相聚在一起

—出自《恶魔城月下夜想曲》 精灵使译

传说时代的夜风确实很清爽是没错，但是吹多了还是会头痛的，下面让我们一起来欣赏自时间长河另一头飘来的钢铁の天籁吧！

—巡査の惊寂



☆Message of the blowing wind
Erasing memories
Stars are the witnesses of our existence
☆Change is what the world awaits
Could that be peace or war?
The answer no one knows
Trusting the break of dawn
The blue bird flies away
☆Travelling beyond the bounds
We have to take that step
What are we waiting for? It's now or never
☆Fear to see "The World to Be"
Is why we hesitate
Repeat the same mistake
Hoping to break new ground
The blue bird flies away
☆Reaching out to catch the sun
To hold it in our hands
Longing for something strong to hide our weakness
☆Soon the light may disappear
Nothing is meant to last
Yet we believe our world
Searching for happiness
The blue bird flies away
◇吹きすさぶ风のメッセージ
记忆を消していく
星は私たちの存在を见届ける生き证人
◇世界は变化を待ち望んでいる
それは平和、それとも争い？
その答えは谁も知らない
夜明けの瞬间に思いを托て
青い鸟は飞んでいく
◇境界线を越えて旅立つ
その第一步を踏まなければ
何を踌躇しているの？今行かねば永远に行かれない
◇「その先の世界」を见るのが怖い
だからこそためらっている
同じ过ちを缲り返す
新しい大地に希望を抱いて
青い鸟は飞んでいく
◇太阳をつかむために腕を伸ばす
手の中に纳める
自分たちの弱さを隐すために强いものに憧れる
◇そのうち光は消えるかも知れない
永远なものなんて无いのだから
それでも私たちはこの世界を信じる
幸せを求めて
青い鸟は飞んでいく

大家一定很奇怪，为什么只有英文与日文的歌词，却不给出中文译词。其实这是精灵使我心血来潮想和大家做个耍子，玩游戏玩了这么多年，所接触到的游戏绝大多数都是日文和英文，而在我痛定思痛系统的学习日文之前，看台词都是用猜的……唉，真是往事不堪回首……但非常神奇的，这样子捉着一两个汉字胡乱臆测，居然还能把剧情看懂个八九不离十！一时间，心中满满的盛得都是"天才"二字。其后和玩友们的交流的多了，才发现原来大家都有同样的天才经历和资质，一时间大为沮丧。不过现在回想起来，当初那样的捉字臆测，本身也是一种游戏耶，尤其是几个同类聚在一起，为了某段情节的理解差异争到口水横飞时，更将游戏的乐趣推向最高潮。所以呢，我特意请求巡查使惊寂扣下译文不发，想请大家发动天才异能来比个高下，不全不要紧，不正确也没关系，大家尽管在调查表留言栏里大肆涂鸦。游戏嘛，图得就是一个热闹开心，当然，经验值是不会少的，只要参予就有奖，一起来 HAPPY 吧 ^_^



极限地带

印象中，每当温度变得不上不下的时候，就是一年中游戏的最淡季。然而玩家又似乎将所有的精神和视点放在年底将要发售的7、8款大作上而丝毫不在乎现在手中玩了一遍又一遍的老游戏。

相信拿到这期杂志的时候，真正冷下来的天气已经和部分年底商战中的中间角色一起登陆各位的生活了，而忙碌的不只有苦苦等待了一年的您，小编们要么加紧锻炼身体，要么加大一日三餐的伙食量，"备战备荒"的大字也贴在每个人的电脑上面，虽说是要准备在年底将如数的游戏全部拿下，但无论如何都像是一副准备进入冬眠期的野兽的活动景象……

主持人／户愚吕兄

玩家交流

GIGAWING2

给杂志社投稿的想法是在这个游戏发售以后没多久以后就有了，但是有两点制约了我本不丰富的词汇和语言组织能力而一直没有动笔：第一，这个游戏太具难度而令我觉得尚有待提高自己的水平。第二，不知道这个游戏是否有着另人满意的知名度。而之后让我下决心的，是在于尽管DC经退出历史舞台也退出了我家游戏主机的主打位置，但其精湛的画面和爽快的操作（这比喻是不是不合适啊？）仍然时不时地给我将其从红白盒子中取出的一种冲动。如果要我给GIGAWING2来句评语的话……，那么我一定会说：这是男人的游戏！好了，废话不说了，否则篇幅不大的"极限地带"会被我激动的口水淹没的。



GIGAWING2是我接触的很少的射击类游戏中的一个，但这并不代表我对射击游戏知知甚少，比如此游戏的难度设定系统就给我很深的印象，因为无论你将OPTION中的难度系数设定在什么数值上都不可能在游戏画面上找出任何变化，也就是说，难度不代表"子弹"的多少。这一点区别与其他射击游戏吧？而难度的设定是代表着敌人的防御力，除了那些天生注定被一击必的小角色、大众脸的添头儿飞机以外，其他的，有"血"限制的敌机的防御力是跟随级数设定的增减而增减的。这设定最初害苦了不知情的我，8级难度下只有看着敌人从容来去的份儿而烧着无名怒火。

8级的难度在于"根本无法用子弹将敌人击溃"，这里就需要善用防护层来反弹敌人的子弹从而加大对敌人的伤害程度。要特别说明的是这种防护层并不是被广大玩家所深深喜爱并俗称为保险的东西，在游戏中还有个特别的名字，叫……，反正就是一大堆的日文字母，（是看起来很生硬的那种字母）。这种防护层分两种形式，第一种是将敌人子弹吸收，之后再将破坏力平均分配给画面上所有敌人，如果一次吸收能量够大的话，可以将画面上所有敌人KO，但是如果不理想的话，可能起不到任何作用。另一种是如数返回敌人射来的子弹，子弹会按照来时的轨道返回。即使是8级难度下的敌人也不可能撑住如此之大的攻击，但是画面其他地方的敌人就有可能对玩家的飞机造成威胁。这也是两种类型的利弊，而我在街机厅所见到的这两种防护层的使用率是一半一半。我个人则比较擅长后者，女朋友开玩笑说正如我的性格——直来直去（笑）

还有一点是GIGAWING2在我脑海中可以区别其他射击游戏的，那就是神奇的分数系统。即使是菜鸟，一关下来（只要你不接关）也有好几百万的分值，而高手则有可能达到数百兆，而在故事模式中很难达到兆以上的单位——京。我原来也一直认为不可能，但是后来在街机厅无意中发现了一次最高成绩，竟然开头数字是2京！只



可惜没有见到这位高人，不然一定要将其捉回家当稀有动物养起来。

GIGAWING2的分值是靠自己打出来的，但是



一般击溃一个敌人，无论其破坏和华丽程度有多强，即使是一艘母舰，甚至是每关BOSS，都只能得到一片水晶。但是如果利用防护层来反击有不一样了，只要是反击的子弹，只要打在敌人身上就会出现水晶，而画面中一次水晶的存在量达到一定数量的时候就会巨大化，我喜欢叫它"水晶暴走"，不但分值会比变身以前的多，个头还会大出许多，这样比较容易被吃到（笑），只可惜没有任何办法能够将所有水晶如数收入囊中，即使是普通状态下也很难顾及到整个画面，更何况水晶狂暴化以后更是连背景都看不见了呢。只有在那一瞬间尽量摆动飞机那娇小的身躯，不过我也有很多时候是在狂吃的情况下连敌人射过来的子弹也没有放过了……

在每吃一颗水晶的时候，水晶的总分值就会按照比例增长，也就是说水晶本身的分值量会越来越高，有时候一颗水晶的价值会到好几百万，这也是达到高分值所必须注意的。

最后剩下的，就是玩家的熟练程度了，能够在漫天飞舞的红色和兰色的能量弹中保命并不是一件容易的事情，尤其是防护层每次发动以后都会有填装时间，虽然是短短的几秒，但就在这几秒的时间里要么和死神擦肩儿过，要么和死神亲密接触，那时就只能依靠各位的NEW TYPE啦。另外，记住敌人的出场顺序也非常重要，这样不至于在需要防护层保护的时候而因刚刚无意义的乱用而导致灰飞烟灭，而且这样也有利于玩家得到较高分值，前提是您肯定自己不会在慌乱中"吃死"自己。

最后，我要给各位提个醒那就是因为级数不同导致的防御力不同的问题，其实是这个游戏中真正的致命问题，举个例子，掐算好时间利用一个防护层击溃的的敌人很有可能因为不同的防御力而使变的战斗时间变长或缩短，这样就容易打乱原本的攻略习惯和计划，我在家里练习的时候从来都是用8级难度，而我家附近的街机厅中使用的难度肯定不到8级（根据我的推算可能只有6级左右），而游戏画面中根本没有级数显示，所以通常刚刚接触的玩家会一头雾水。而针对我来说，防御力低下的敌人才是真正的难度所在，这也是GIGAWING2的特点之一……

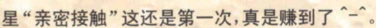
文／北京　GGWF　　管理员 valkyrie

众编小语



＊据改版后《电电》的读者调查表统计，建议改回全彩的读者非常之多，所以本期《电电》恢复全彩，毕竟读者是上帝，我们当然要顺应“天命”^-^。

＊前一阵去工体看了中日歌手的一个联合演出，其中有挚爱的酒井法子、谭咏麟等诸多歌星，对于足不出户的我来说，能这么近距离（场地票）和自己喜爱的明星“亲密接触”这还是第一次，真是赚到了^-^。



梦开始的地方

大家好，我是晶，不久前才刚刚加入《电子游戏与电脑游戏》杂志社。在下初来乍到，水平有限，如有不周之处还望诸位读者多多包涵。杂志社中的每一位前辈都对我很友好，尽管我连他们的笔名都还尚未记牢。我刚到社内的第一天……

不知是谁将一杯香郁的绿茶轻轻放到我的办公桌上，而且还不留下姓名就悄然离去（感动）；又有两位同事向我走来，一位文质彬彬，英气内敛。另一位英俊潇洒，气宇轩昂。二人主动向我打招呼，并陪我聊天，海北天南，无所不谈（大感动）。忽然有人拍了一下我的肩膀，我连忙回身观瞧。发现一人正矗立在我身后，眼神呆滞，面无表情。我心头一紧，不知是何原由，下意识地退后两步。那人见状，连忙向前跨一大步，并死死握住我的双手，急切地问道：“你是新来的吗？”

“是……是呀。”我颤声回道。

“太好了，我请你吃饭。你不吃是不给我面子！”那人面露喜色，好象遇到多年未见的老朋友一样。

我来不及看清那人的相貌便感动地哭了……想我自走出校园，成为上班族之后，便以蹭吃蹭喝闻名于世，何时有人会主动请我吃饭，何况是一位素不相识的前……等等！到底谁是前辈呀！？我感到头晕眼花，有些恍惚起来……

突然，我的身体猛烈向前倾倒，紧接着，是一阵刺耳的刹车声……

公共汽车已经驶入总站，我仍然在回味刚才的美梦。但我深深的知道，噩梦即将来临，第一天上班就迟到……

（注：肖像乃自行制作，请多指点）



自我再介绍

记得第一次去杂志社是Valkyrie领路。下车后，只见他向着云的那边，用他那线条优美的手臂轻轻在空中划了一个半圆后，在远方的某一个坐标点停留了下来，给我指出了目的地的所在。

“距离还不算远啦……”

我在心中暗暗地思念，当然，前提是：如果没有眼前这条即使是想象力再丰富的人也无法与任何“路”有关的词语联系起来的“地壳表层”的话。

“走吧，我们出发。”

Valkyrie用无比坚定的语气说到，其坚定的程度，在我们相识的这3年中我都没有听到过。

就这样，在Valkyrie的左脚迈出了第一步后，我们便已无法回头。走在漫漫无尽的、只要少做停留就会被没过头顶的稀软的泥层地表（Valkyrie：喂、喂！没那么夸张吧！）上时，我看到前方Valkyrie的后背上被汗水浸出了“我怎么不知道这里开始修路了啊！？”的字眼，唉……罢了、罢了，这也是一种修行。

当然，事后证明可以去到杂志社的光明正道还是有不少的，再说，那天我们还是有收获的，因为我们至少亲眼见识了早先景山的形成过程。



“漂亮，太漂亮了~~！”

valkyrie抱着刚刚买回家的海洋蓝不撒手，若不是原来听化学老师说过人的唾液有轻微的腐蚀性，一定会上去舔一舔。

“嗯……有海洋的味道，我可以听到海浪的声音。”

呵呵，大家不要把我当成BT啊，否则会被BLUE删ID的，虽然我和SORA还有夜露死苦有着BT三剑客的称号。

前两天，社里进行了一次大扫除（包括对电脑里的病毒），每个编辑都在自己的管辖范围内发现了不可思议的东西，比如光明老大就在自己的机器中奇迹般地发现了数千个病毒，平时总说自己机器是如何如何干净的他，当时脸部有些抽搐。犹如查出的病毒的名称一样——蠕虫……

原来就听说编辑部中的病毒杀不尽，没想到竟然如此之神奇，哎，老大，格机器吧……

之后，我也在我的抽屉深处发现了前某编辑的大头照，一共四张，一副苦大愁深的样子，最后被我们BT组摆在一起扫描下来做了桌面，并美其名约：F4（因为是四张）。

最后，在办公室后面堆放信件的桌子里发现了不知道是什么时期留下来的空食品袋。第一个是上好佳的洋葱圈……

惊寂：这个我喜欢！

第二个是大家宝的薯片……

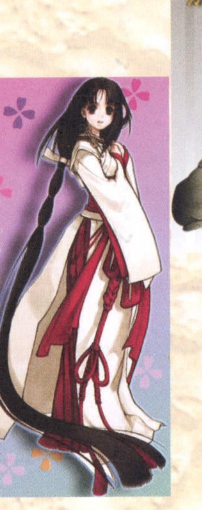
带刀：晚上吃这个很有情调。

第三个是小浣熊干脆面……

晶：陪伴我度过了学生时代。

第四个是伟嘉猫粮……

BLUE：早上破成粥喝吧……



如果问我最近对什么印象最深，那就是编辑部众人的胃……，其实，在我看来那已经远远超出“胃”这个字所能够触及的范围了，简直就是黑洞……。

我们的友好撰稿人——石田就是这些黑洞的受害者。自从他说出了想写那篇关于浮世绘的稿子的时刻起，众黑洞……不是，是众编辑就死缠着他非要请客，自知若是不答应肯定活着走不出编辑部的石田就这样把自己卖了。之后的2个星期里，大家多数休息时间是在讨论“吃什么”这个话题，于是分成了烤肉派和爆肚派，每每都是杀得血肉横飞，鲜血共朝阳一色。后来，不知道是谁将这内部信息透露给了石田，结果在一次双方酣战的时刻，他的电话打来了……

光明：喂喂，这里是“宰杀石田争夺现场”……啊，不对，是编辑部……

石田：哎呀呀，看着兄弟们倒戈相向，我真是过意不去啊，要不这次就算了吧，等下次……

光明：呵呵，哼哼，我们虽然现在意见不统一，但是如果你赖帐我们就齐心合力把你小子吃下去！

石田：……



惊寂曰：等待《FFTA》的日子实在难熬，空闲时拿着游戏图片颠来倒去的看，一边奇怪男主人公怎么会用种好像化学试管似的武器，一边提醒自己玩到这个游戏时千万记得第一时间把那难看的家伙换下来。

本月NT的论坛上惊现神曲，一首《残酷的高达纲领》令全体小编尽绝倒。听着SORA把日、韩、中文和高达四种版本的EVA主题歌连续反来覆去的放，笑到无力之余更是大大的无奈，只好阿Q曰：“红花还是要绿叶来衬托的。”只是，是谁在衬托谁？

如今各种网络游戏竟争的如火似荼，不过我对游戏的背景故事的兴趣比游戏本身更大，不过目前似乎除了《龙族》有正规的出版原作小说，其它据说是根据这漫画、那小说改编的网络游戏都看不到原著，就连《龙族》的小说也是出的奇慢无比，到现在我也才只买到第五册，故事正步入高潮，神龙王都亮过一回相了，可等到现在三个月过去了，第六册还没影，D版可是都已经出完了……害的我每月上书店都得用手压着钱包，防止一个不小心兜里的钞票会变成一本D书……真是好辛苦！







日本游戏机及配件卡通 VCD/DVD/CD 大集合寻求各地经销商
批发热线:028-88178037　　传真号码:028-83361193
中国火星游戏网 www.marsgame.com 即将全新改版,敬请关注(新闻、邮购、时时更新)
本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价:VCD:3.8 元/张,DVD:25 元/张,音乐 CD:7.8 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少,不限品种)
邮购地址:成都市建设路邮局 5A-199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051
门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D5-D6　电话:028-85230945
邮购查询热线:028-83414399
邮购赠品:凡一次性购买金额 100 元以上可获赠价值 28 元太八或太十项链一条
注:邮购请在汇款单附言上注明编号即可,如仍写不下,请在汇款四天后来电告知。

日本名卡通动画精选(全彩面正版,日语发音,中文字幕。特价:3.8 元/片,继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价格,邮费不变。

编号	名称	数量
005-1	男儿当入樽珍藏版	2CD
005-2	男儿当入樽	4CD
005-3	男儿当入樽 TV 版	35CD
002-1	梦幻妖女	12CD
002-2	妖子魔剑	6CD
010-1	JOJO 冒险(第一卷)	3CD
010-2	JOJO 冒险(第二卷)	7CD
014-1	W-尽华尔兹	2CD
014-2	高达 G	17CD
014-3	W 高达 TV 版	17CD
014-4	高达 08MS 小队	6CD
014-5	高达 0080	3CD
014-6	高达 0083	6CD
014-7	高达 Z	17CD
014-8	高达 ZZ	16CD
014-9	高达 X	17CD
014-10	高达 F9	12CD
014-11	高达逆袭夏亚	2CD
014-13	高达 079TV	16CD
014-14	MS08 小队(完结篇)	1CD
014-16	SD 高达 G 世	1CD
014-17	V 高达 TV 版	17CD
014-18	MS08 小队米兰传说	1CD
014-19	蓝色高达	1CD
014-20	高达 0083(剧)	2CD
014-21	机动梦日记	1CD
014-22	高达 MTV	1CD
014-23	兰色高达 TV	14CD
014-24	高达 W 战争回忆录	4CD
014-25	高达 G 剧场版	2CD
014-26	W 高达杀人课	2CD
014-27	ZZ 高达剧场版	2CD
014-28	X 高达剧场版	2CD
014-29	0079 剧场版	2CD
017-1	不可思游戏 TV	19CD
017-2	不可思议游戏(剧)	2CD
017-3	不可思议游戏延续篇	6CD
017-4	不可思议游戏永光传	4CD
025	诶银传说(剧)	4CD
029-1	橙露(剧)	2CD
029-2	橙露(TV)	24CD
029-3	橙露 OVA	4CD
032	暗黑破坏神	3CD
035	天空之城	2CD
037-1	怪医秦博士千喜版	2CD
037-2	怪医秦博士 TV 版	8CD
038	DNA2	5CD
052-1	城猎-天才教授	2CD
052-2	城猎-爱与连发枪	2CD
052-3	城猎-百万美金	1CD
052-4	城猎-海滩之战	1CD
052-5	城猎-便衣女警	2CD
052-6	99 城市猎人	2CD
052-7	城市猎人 OVA	5CD
058-1	樱花大战全集	2CD
058-2	樱花大战 OVA	6CD
058-3	樱花大战 TV 版	25CD
058-4	樱花大战真人版	4CD
058-5	樱花大战写真集	2CD
060	碧奇云-兰色种子	13CD
061-1	万能文化猫娘	6CD
061-2	万能文化猫娘 OVA	3CD
062-1	幽游白书(剧)	2CD
062-2	幽游白书(TV)	38CD
062-3	幽游白书(电)	1CD
062-4	幽游白书-大百科	1CD
062-5	幽游白书-飞彩之章	1CD
062-6	幽游白书-幽助之章	1CD
062-7	幽游白书-黑暗武术之事	1CD
063	电影少女	3CD
069-1	X 战记	2CD
069-2	X 战记 TV	20CD
071-1	卒业	4CD
071-2	卒业圣罗 V	1CD
075	风魔小次郎	6CD
076-1	真孔雀王	2CD
076-2	孔雀王	3CD
078	圣子到 BOY	12CD
079-2	天地无用-魎皇鬼	9CD
079-3	天地无用炎夏之圣诞	2CD
079-4	新天地无用(TV)	9CD
079-5	天地无用遥远的思念	2CD
079-6	天地无用外传	9CD
079-7	天地无用地球篇	7CD
079-8	天地无用宇宙篇	7CD
082-1	超-可有记得爱	2CD
082-2	超时空要塞加强版	4CD
082-3	超时空要塞	23CD
082-4	超时空要塞(TV)	12CD
082-7	超时空要塞歌集	1CD
082-9	超时空要塞 D7OVA	4CD
082-10	超时空 7(第一部)	13CD
082-11	超时空要塞 7(第二部)	11CD
082-12	超时空要塞爱丽斯	2CD
089-1	龙珠 Z 之冥界超激战	1CD
089-2	龙珠 Z 银河最强战士	1CD
089-3	龙珠 ZOVA 大全集	13CD
089-4	龙珠-地球保卫战	1CD
089-5	龙珠-热血热斗	1CD
089-6	龙珠-神龙传说	1CD
093	龙猫	2CD
095	斗神传	2CD
099	百变狸猫	2CD
103	圣传	2CD
105-1	我的爱神	3CD
105-2	幸运 Q 版我的爱神	6CD
105-3	幸运女神 2000(剧)	2CD
106	风之谷	2CD
107-1	3*3 只眼(一)	4CD
107-2	3*3 只眼(二)	3CD
109	魔法提琴手	9CD
110	魔女宅急变	2CD
111-2	魔剑美神第一卷	2CD
111-3	秀逗魔道士第三部	9CD
111-4	秀逗魔道士第二部	13CD
111-5	秀逗魔道士第一部	9CD
111-6	秀逗魔道士第二卷	2CD
111-7	秀逗魔道士剧场版	4CD
111-8	秀逗魔道士剧场版	1CD
113	阿尔斯兰战记	4CD
115-1	相聚一刻 TV	32CD
115-2	相聚一刻岛外篇	1CD
118-1	新世纪福音战士 TV	13CD
118-2	新世纪剧场版	4CD
121	超魔神英雄传	25CD
123-1	浪客剑心特别版	1CD
123-2	浪客剑心 TV 版	40CD
123-3	浪客剑心剧场版	2CD
123-4	浪客剑心追忆篇	4CD
123-5	浪客剑心未放映之秘藏	1CD
123-6	浪客剑心-逆刃刀	2CD
123-7	浪客剑心-明治剑客	1CD
123-8	浪客剑心珍藏版	3CD
123-9	浪客剑心人气排行榜	1CD
123-10	浪客剑心四乃森仓紫	1CD
123-11	浪客剑心濑田宗次郎	1CD
123-12	浪客剑心相乐左之助	1CD
123-13	浪客剑心剑技大全	1CD
123-14	浪客剑心名胜全集	1CD
123-15	浪客剑心星霜篇	2CD
131-1	罗德岛战记(吟游诗人)	6CD
131-2	罗德岛战记(英雄骑士)	9CD
134	宫崎峻 MTV	1CD
148-1	攻克机动队剧	2CD
148-2	攻克机动队 M66	1CD
152-1	少女革命 TV	13CD
152-2	少女革命剧	2CD
154-1	天空战记	3CD
154-2	天空战记 TV	19CD
158-1	北斗之拳	2CD
158-2	北斗之拳(TV)	30CD
160	强殖装甲	6CD
162-1	口袋宠物小精灵 TV 版	26CD
162-2	宠物小精逆袭灵	2CD
162-3	宠物小精灵爆诞	2CD
162-4	皮卡丘的寒假	1CD
162-6	皮卡丘与皮卡丘	1CD
162-5	皮卡丘体育对抗赛	1CD
162-7	皮卡丘结晶塔	2CD
162-8	口袋宠物小精灵剧场版	1CD
162-9	皮卡丘探险队	1CD
162-10	露丘拉的圣诞节(特别篇)	1CD
170	铁拳 1+2	2CD
181	王立宇宙军	2CD
188-1	银河英雄新战争序曲	2CD
188-2	银河英雄 TV	55CD
188-6	银英外传白银之谷	2CD
188-7	银英外传黄金之翼	1CD
188-9	银英战国群雄传	18CD
188-10	银英外传螺迷宫	7CD
188-11	银英传千亿之星	6CD
188-12	银英外传反叛者	2CD
195-1	魔法骑士特别版	2CD
195-2	魔法骑士 TV	18CD
201-1	97 拳王攻略	2CD
201-2	98 拳王攻略	1CD
201-3	99 拳王攻略	1CD
201-4	2000 拳王	1CD
201-5	新拳王 99	2CD
209-1	吸血姬美夕剧	2CD
209-2	新吸血美夕 TV(完)	9CD
200	突而其来的妻子	1CD
211	铳梦	1CD
212-1	侍魂破天降魔之章	1CD
212-2	侍魂斩魔传	2CD
223	猫眼 3	2CD
225-1	宇宙骑士 TV	16CD
225-2	宇宙骑士 II	3CD
234	真女神转生	2CD
245	幽灵公主	2CD
246-1	纯情房东俏房客	9CD
246-2	纯情房东俏房客特别版	2CD
246-3	纯情房东 OVA	1CD
246-4	纯情房东景太篇	2CD
500-1	圣斗士真红少年	1CD
500-2	圣斗士最终战士	1CD
500-3	圣斗士黄金苹果	1CD
500-4	圣斗士海皇篇	5CD
500-5	圣斗士 TV	25CD
500-6	圣斗士 -BTX	9CD
500-7	圣斗士北欧篇	9CD
500-8	圣斗士神与神激战	1CD
505-1	金田一 TV 版	13CD
505-2	金田一歌剧院	2CD
505-6	金田一少年杀戮钳碧岛	2CD
505-5	金田一人偶世界	5CD
505-7	金田一神秘马戏团	4CD
505-8	金田一七赖美雪之杀人事件	1CD
506	岁月童画	2CD
507-1	卡通 MTV 精选	11CD
507-2	卡通 MTV 精选	21CD
507-3	卡通 MTV 精选	31CD
507-4	卡通 MTV 精选	42CD
509-1	生化危机 2 攻略	1CD
509-2	生化危机 2 真人版	2CD
509-3	生化危机 3CG 恐龙危机 CG	1CD
509-4	生化危机 3(真人版)	2CD
509-5	生化危机 2002 真人版	2CD
513	魔法少年	1CD
520	学园侦探团	16CD
525	听到涛声	1CD
526-1	太空战士 8 代 CG	1CD
526-2	太空战士 9 代 G	1CD
526-3	太空战士八 MTV	1CD
526-4	太空战士 10 电影版	2CD
526-5	太空战士 10CG	2CD
526-6	太空战士 TV	8CD
527	青之六号	4CD
528	五星物语	1CD
529	樱花之花组	2CD
530	鬼神童子	2CD
532	精灵使	1CD
534	杀人课	2CD
535	彼男彼女的故事	13CD
536	世界末日	2CD
537	饿沙罗鬼	13CD
626-1	地狱侦探团(白色猎人)	9CD
626-2	白色十字架	2CD
627	AD 警察	6CD
628	记忆(大友克洋)	2CD
630	十兵卫	5CD
634	真夜中之侦探	6CD
635-1	头文字 DTV	9CD
635-2	头文字 DOVA	5CD
635-3	头文字 D 剧场版	2CD
635-4	头文字 D 电影版	2CD
636-1	倒凶十将传	3CD
636-2	倒凶十将传-封魔五行传承	1CD
637	火宵之月	2CD
638	电脑战记	3CD
639-1	封神演义	9CD
639-2	封神大百科	3CD
642	人鱼之伤	2CD
643	炎之记忆	2CD
647	午夜之眼	2CD
648-1	恶男杰特	9CD
648-2	恶男杰特剧(天国之门)	2CD
649	黑方武侠	12CD
651	神秘世界	4CD
652	钢铁新世纪	4CD
654	新吹波糖危机	7CD
656-1	守护月天	11CD
656-2	守护月天 OVA	8CD
661-1	高智能赛车	2CD
661-2	高智能赛车 GPX(TV)	13CD
661-3	新世纪 GPXII	3CD
661-4	新世纪 GPXII	3CD
661-5	最终挑战者	1CD
661-6	新世纪 GPX 并列第一	5CD
663-1	最游记 OVA	1CD
663-2	最游记剧场版	2CD
663-3	最游记(TV)	21CD
664	灵魂力量	9CD
665	超神姬	4CD
666	迷宫物语	1CD
670	魔影紫光	2CD
671	妖精战士	9CD
674-1	库洛魔法使第一部	14CD
674-2	库洛魔法使剧场版	2CD
674-3	库洛魔法使第二部	12CD
674-4	库洛魔法使被封印的卡片	2CD
674-5	库洛魔法使延续篇	7CD
674-6	新库洛魔法使剧(英文版)	2CD
678-1	花样男子	1CD
678-2	流星花园	18CD
679	老人与 Z	2CD
680-1	机动警察(剧)	2CD
680-2	机动警察(电)	2CD
680-3	机动警察 OVA	4CD
681	我是大哥大	7CD
684-1	足球小将世青篇	5CD
684-2	足球小将小学篇	7CD
684-3	新足球小将	5CD
684-4	足球小将欧洲篇	8CD
684-5	足球小将	3CD
684-6	足球风云	1CD
684-7	哨声响起	1CD
684-8	哨声响起时	1CD
686	沙罗曼蛇	2CD
687-1	装甲骑兵(OVA)	3CD
687-2	装甲骑兵(TV)	18CD
690-1	恋爱世纪(剧)	2CD
690-2	万有引力 TV	5CD
691	闪电霹雳车	4CD
694	通灵公主	6CD
696	恐怖宠物店	4CD
697-2	勇者王剧	2CD
698	武神传说	3CD
699	众神的黄昏	1CD
700	电脑刑事档案	3CD
703	网中之鱼	1CD
704	龙骑士	4CD
705	亚里安	2CD
706	时空传抄	6CD
707	变色龙	3CD
708-1	乱马 1/2	2CD
708-2	新乱马 OVA	3CD
708-3	乱马 1/2 热斗篇(第一部)	6CD
708-4	(第二部)	7CD
708-5	(第三部)	7CD
708-6	(第四部)	7CD
708-7	(第五部)	7CD
708-8	(第六部)	7CD
708-9	(第七部)	7CD
708-10	(第八部)	6CD
711-1	天空艾斯加科尼(圣天空战记)	13CD
711-2	天空艾斯加科尼剧	2CD
712	塞冷前线	1CD
715	快刀乱麻	1CD
717	幽幻怪社	2CD
718	战国魔神	13CD
719	圣露米学院	2CD
720	天使禁猎区	3CD
723	钓鱼武状元	9CD
724	爆笑吸血鬼	3CD
725	奥美帝	2CD
713	刀魂	2CD
728	魔神 B-G-O	6CD
729	星际争霸战	6CD
730	松本零士(宇宙战舰)	6CD
731	女神候补生	9CD
732-1	钢铁天使	9CD
732-2	钢铁天使(剧)	2CD
732-3	钢铁天使久留美式	4CD
732-4	钢铁天使零	1CD
735	安琪莉可	1CD
736	伊甸少年	13CD
739	魔法使	3CD
738	默士录	1CD
740	钢铁神兵	7CD
741	飞天红猪侠	2CD
742	神风怪盗	4CD
743	鲁邦暗杀指念	2CD
744	黄金宝贝	3CD
745	黄龙之耳	1CD
746	兽战士女	9CD
538	特搜机动队	3CD
539	冒险少女拉江亚 TV	13CD
540-1	GS 美神剧	1CD
540-2	GS 美神 TV 版	15CD
547-1	真三一万能侠	7CD
547-2	真三一万能侠	3CD
548-1	魔术师奥梵第一部	9CD
548-2	魔术师第二部	12CD
549	力古师托宇宙战记	6CD
550	VISTOR(访问者)	3CD
551	EATMAN(食人、铁男)	6CD
552-1	海贼王(电影版)	1CD
552-2	海贼王	36CD
552-3	海贼王发条岛的冒险	1CD
552-4	海贼王黄金大海盗	1CD
553	魔装机神	12CD
556	光明战士-阿基拉	2CD
557-1	重战机	2CD
557-2	重战机 TV 版	18CD
558-1	街霸 II 剧	2CD
558-2	街霸 V 剧	2CD
558-3	街霸(TV)	14CD
558-4	街霸 ZERO	4CD
559-1	棒球英豪-大学物语	2CD
559-2	最后冠军	3CD
559-3	棒球英豪 TV	50CD
559-4	安达充 H2 外传	21CD
559-5	风之速(安达充)	2CD
562-1	福星小子圣水奇缘	2CD
562-2	福星小子爱星之恋	2CD
562-3	福星小子情侣乐天	2CD
562-4	福星小子求你说声我爱你	2CD
562-5	福星小子鬼姬传说	2CD
562-6	福星小子绮丽人之梦	2CD
562-7	福星小子特别版	1CD
562-8	福星小子阿渚的未婚夫	1CD
563-1	绝爱 OVA 版	3CD
563-2	绝爱	1CD
565-1	东京巴比伦	1CD
565-2	东京巴比伦东京惊魂	1CD
566	走向心灵 To Heart	7CD
567	快乐蒸气探团	1CD
568	银河少女警察	6CD
569	铃声 LAIN	5CD
572-1	地狱先生神眉	1CD
572-2	地狱先生恐怖新学期	1CD
572-3	地狱先生(TV)	16CD
573-1	柯南两大杀人事件	2CD
573-2	柯南引爆摩天楼	2CD
573-3	柯南黑暗组织女子	2CD
573-4	柯南 14 番目	2CD
573-5	柯南(TV)	14CD
573-6	柯南世纪末魔术师	2CD
573-7	柯南青山岗昌短篇缉	1CD
573-8	柯南意味深长的音乐盒	2CD
573-9	柯南阿兰的初步推理	1CD
573-10	柯南八代	10CD
573-11	柯南毛利小五郎	2CD
573-12	柯南第十位乘客	2CD
573-13	柯南超级杀人计划	2CD
573-15	柯南黑天使的翅膀	2CD
573-16	柯南本万刑事之恋爱物语	2CD
573-18	柯南瞳孔中的暗杀者	2CD
573-17	柯南太顺利的推理	1CD
573-25	柯南对怪盗基德(工藤一新)	2CD
573-26	柯南 2001 最新 TV 版	10CD
573-27	柯南通向天国的倒计时	2CD
573-28	柯南特别版-人鱼失踪记	1CD
573-29	柯南暗黑组织之杀机	2CD
573-30	柯南二十年后的杀机	2CD
573-31	柯南月与星与太阳的故事	1CD
573-32	柯南流水亭流出的杀意	1CD
573-33	柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件	1CD
573-34	柯南少年侦探团消失事件	1CD
573-35	柯南名家连续惨死事件	1CD
573-36	柯南暗夜公爵	1CD
573-37	柯南幽灵船	1CD
573-38	柯南外交官杀人事件	1CD
573-39	柯南体育俱乐部杀人事件	1CD
573-40	柯南插画画家杀人事件	1CD
573-41	柯南行动电话杀人事件	1CD
573-42	柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1CD
573-43	柯南滑雪别墅阴影事件	1CD
573-44	柯南雾天狗传说发生事件	1CD
573-45	柯南歌南当红艺人杀人事件	1CD
573-46	柯南维纳斯之吻	1CD
573-47	柯南鸟取屋之怪解决篇	1CD
573-48	柯南暗夜死角	1CD
573-49	柯南死亡的復活	1CD
573-50	柯南宝刀争夺战	1CD
573-51	柯南性命交关的复活	3CD
573-52	柯南被杀了四次的男人	1CD
573-53	柯南没消失的证据	2CD
573-54	柯南性命交关的复活之约定场所	1CD
573-55	柯南神秘乘客	2CD
573-56	柯南公寓坠楼事件	1CD
573-57	柯南英语老师 VS 西部名侦察	2CD
573-58	柯南黑暗组织再会	3CD
573-59	柯南十六人的怀疑者	1CD
573-60	柯南怀古饭店神秘事件	1CD
573-61	柯南通往迷宫的入口	1CD
573-62	柯南被封印目墓的秘密事件	2CD
573-63	柯南年幼的目击者	1CD
573-64	柯南流水亭的玄机	2CD
573-65	柯南工藤新一 MY 事件发生篇	1CD
573-66	柯南红鬼村火节杀人事件	1CD
573-67	柯南周一晚上七点半杀人事件	1CD
573-68	柯南丧失记忆的美少女事件	1CD
573-69	柯南仙人掌杀人事件	1CD
573-70	柯南充满谎言的委托人	2CD
573-71	柯南中华街的似曾相识	2CD
573-72	柯南竞技场上无差别	1CD
573-73	柯南迷样信息狙击事件	1CD
575-1	星界之纹章	7CD
575-2	星界之战旗	5CD
575-3	星界之断章	1CD
575-4	星界之纹章(特别版)	2CD
575-5	星界之战旗 II	5CD
575-6	星界之战旗特别版	1CD
578	风之名仗	2CD
580	勇者斗恶龙	10CD
581	破邪大星	3CD
582	南海奇皇	6CD
583	麻木之部屋	2CD
584-1	机动战舰	9CD
584-2	机动战舰(剧)	2CD
586-1	心跳回忆(动画版)	2CD
586-2	心跳回忆(真人版)	2CD
587-1	影技	9CD
587-2	影技剧场版	2CD
588	火魅子传	6CD
593-1	GTO 动画版	25CD
593-2	GTO2000 特别版(真人版)	2CD
595	剑风传奇(烙印战士)	13CD
596-1	水晶国传说	2CD
596-2	水晶国传说 OVA	3CD
599	学校幽灵	6CD
603	烈火之炎	14CD
604	青涩宝贝	12CD
587	影技	9CD
605	枪神	13CD
607	伤追人	5CD
610-1	魔法阵都市(TV)	9CD
610-2	魔界小分队	1CD
614	课本没教的事	2CD
615	恶魔战士	4CD
616	飞越颠峰	3CD
617-1	眼镜蛇(哥布拉)	2CD
617-2	哥布拉 TV	11CD
618	七都市物语	1CD
619-1	逮捕令 OVA	6CD
619-2	逮捕令剧场版	2CD
619-3	新逮捕令	13CD
620	阳光普照	1CD
621	兽兵卫	2CD
752	粼家女孩	6CD
753	翼天使之声	6CD
754	超兽传说	2CD
756	黄金战士	6CD
757	D4 公主	4CD
759-1	机械女神	26CD
759-2	机械女神剧	2CD
760	无休战将	6CD
766	苍之流星	3CD
768	幻魔大战	2CD
772	极黑之翼	1CD
773	反黑风暴	2CD
774	伴龙少女	2CD
775	美幸不可思议之国	1CD
778	咒语鬼精灵	1CD
780	雌威队	2CD
781	八云立	2CD
782	虚界之魔兽	5CD
783	午限风情	9CD
784	EXDW 杀手	5CD
785	漫游记	5CD
786	亚历山大战记	7CD
787	银装骑攻队	5CD
788	天使宝贝蛋	9CD
789	超入学园	2CD
790	冷面魅影	5CD
791	依煞	2CD
793	人形草纸	9CD
794	东邪西毒	4CD
797	天国女神	1CD
798	小女孩的玩具	16CD
800-1	铠传	3CD
800-2	铠传开武士军队之讯息	2CD
800-3	铠传浑煌帝传说	2CD
801	禁区外的少女	13CD
802	太空漫游者	2CD
803	快感指令	15CD
806-1	游戏王	13CD
806-2	游戏王剧	1CD
806-3	游戏王 OVA	5CD
809	美少女刑事	2CD
810-1	变形金钢第一部	4CD
810-2	变形金钢第二部	4CD
810-3	新变形金刚	19CD
813	间之楔	2CD
818	漫画英雄	2CD
817-1	犬夜叉	47CD
817-2	犬夜叉	2CD
814	卡片召唤师	5CD
816	掌上妖女	5CD
821	人狼	2CD
811	月影兰	7CD
820	上界之子(婆梭罗)	7CD
824	令人战栗的格林童话	1CD
826	电童	5CD
823	学生妹	2CD
827-1	蜡笔小新	2CD
827-2	蜡笔小新温泉在决战	2CD
827-3	新蜡笔小新	1CD
827-4	蜡笔小新秋季特别节目	1CD
827-5	蜡笔小新跨越地球篇	1CD
829	秘密电影舞一蹈天后	2CD
830-1	数码宝贝	1CD
830-3	数码宝贝代博落兽的逆袭	1CD
830-4	数码宝贝之暗黑斗暴龙	2CD

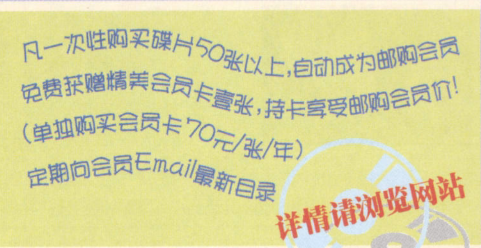
柯南一贝克街的亡灵到货啦!



大家期盼已久的
“柯南-贝克街的亡灵”到货啦!
编号:573-92,首批数量有限,先订先得。
赶快拿起电话,或是 Email,或是网上填写订单,抢购吧!
为保证最短时间内发货,请在汇款当天,将汇款单号(18 位号码)
电话、Email 告知,汇款第二天就可以发货!!!



火星电玩 marsgame.com



编号	名称	数量	编号	名称	数量
830-5	数码暴龙 TV 版	18CD	869	古墓丽影	2CD
851-1	猎人 TV	31CD	870	永恒传说	5CD
851-2	猎人 OVA	8CD	871-1	刃牙	9CD
836	人造人间	6CD	871-2	刃牙 I+II	4CD
834-1	叮噹猫（太阳王传说）	26CD	872	湘南爆走族	2CD
834-2	太阳王映画恐龙	2CD	873	小魔女朵瑞咪	1CD
834-3	太阳王宇宙开拓史	2CD	873	地球少女	5CD
834-4	太阳王秋季特别节目	2CD	874	剑星传（星之海洋）	13CD
834-5	太阳王翼之勇者	2CD	876	乘风少年	2CD
834-6	太阳王新学期特别节目	2CD	877	黑街三人组	9CD
833	想见到你	1CD	878	辣妹当家	11CD
847	反斗小皇子	1CD	879	爆转陀螺	2CD
837	织田信长（真人版）	2CD	880	死亡的思考	3CD
839	超入古加	17CD	881	卡利奥斯托洛城	2CD
838	伙头智多星	12CD	882	魔法战士	6CD
846	终极战区	1CD	883	天才风水师－水铃	2CD
840	求恋期	6CD	884	手塚治虫特典	1CD
842	此时此地的我	5CD	885	欢心	8CD
843	机器猫	26CD	886	希望之蛋	1CD
848	魔法天使	18CD	887	亚利安第九学园	1CD
849	不文明泰山	11CD	888	破邪巨星	3CD
855	泪眼煞星	4CD	889	妹妹公主	7CD
859	我爱泡影	8CD	890	学园战记	3CD
852	捍卫者	8CD	891	金太郎	4CD
864-1	碱蛋超人	1CD	892	爱的寄托	3CD
864-2	碱蛋超人狄格外传	2CD	893-1	欲望	10CD
864-3	蒙面超人空蛾（真人）	2CD	893-2	欲望 II.	1CD
865	星际迷航	4CD	894	魂狩	9CD
862	机动天使	9CD	896	恋爱季节	7CD
867	原罪	1CD	897	集合之战	5CD

编号	名称	数量	编号	名称	数量
898	魁男孰	1CD	926	银河昌险战记	2CD
899	X 电车昌险	1CD	927	超都雷登	13CD
900	娱乐金鱼眼	1CD	928	毕其顿的恶魔	2CD
901	火圣旅团 999	1CD	929	幻象战士	7CD
902	真善特对新盖特机器人	4CD	930-1	千与千寻	2CD
903	惑星的诱惑	7CD	930-2	千与千寻	2CD
904	新白雪姬传说	7CD	931	飞鹰侠	3CD
905	X 予兆	1CD	932	寄生前夜真人版	2CD
906	绿林寮	3CD	933	超音鼠	1CD
907	精灵狩护者 II	4CD	935	吸血鬼猎人 D	2CD
908	超级偶像猫玲当	2CD	936	大都会	2CD
909	梦圆	2CD	937	美少女战士 R	3CD
910	血	2CD	941	超人高斯电影版	2CD
911	狂野的禁区	10CD	942	电击作战	2CD
912	太阳之船	4CD	943	死神之迷	4CD
913	亚洲龙	2CD	944	樱桃小丸子	2CD
914	FAKE	1CD	945	七濑神探	1CD
915	魔法少女猫	4CD	947	圣战士	17CD
916	幻影天使	13CD	948	分身战士	2CD
917	草莓蛋	3CD	949	娇刀战士	1CD
918-1	莎木电影版	2CD	950	高校女孩	5CD
918-2	莎木 II 龙之行凤之影	4CD	951	翼神传说	1CD
919	动感美少女	1CD	952	铁拳 4 代	1CD
920	无限的昌险	3CD	953	猫眼神偷	2CD
921	再造人 009	3CD	954	新吸血鬼猎人	6CD
922	棋魂	34CD	955	弹珠超人	9CD
923	通灵童子	12CD	956	幻魔大战	1CD
924-1	学校怪谈	1CD	957	机械人真幌	2CD
924-2	学校怪谈之邪鬼传说	1CD	958	名侦探福尔摩斯	9CD
925	哈雷小子	1CD	959	电脑美少女	10CD

编号	名称	数量	编号	名称	数量
960-1	银河天使队	7CD	989	娜可露露	1CD
960-2	银可天使队 II	1CD	990	惶罗万象	1CD
961	青出于蓝胜于蓝	10CD	991	秋之回忆	2CD
962	拜托了老师	12CD	992	通向光辉的季节	2CD
963	东京地下城奇兵	2CD	993	我的邻居山田君	2CD
964	全金属风暴	9CD	994	御龙少年	1CD
965	守护者	11CD	995	D-D 龙骑士	1CD
966	暴走猎人	13CD	996	我的漂亮女友	2CD
967	天使一小生意气	7CD	997	星之声	1CD
968	寻找满月	8CD	998	美雪美雪	19CD
969	黑巫	1CD	999	陪卿疯狂	3CD
970	十二国记	2CD			
971	神雕侠侣	1CD			
972	德国轰炸机	1CD			
974	蓝色回忆	3CD			
973	盗贼王	11CD			
976	东京地下城	7CD			
975	鬼眼狂刀	10CD			
977	魔法街	1CD			
978	圣石王者	6CD			
979	最终战士	3CD			
980UFO	皇女	4CD			
981	朝雾的巫女	1CD			
982	小小雪	2CD			
983	宝瓶时代	5CD			
984	果酱少年	10CD			
985	镜女骑士	2CD			
986	猎人罗宾	1CD			
987	炎之蜃气楼	1CD			
988	漫画大王	4CD			

快发 mail

请大家发 mail 到
marsgame@263.net
动作要快呀！如果还没有邮箱，就去申请一个！老朋友也请再确认一次！
告诉你常用的邮箱地址，我们会经常给你们带来惊喜哟！
惊喜的价格！惊喜的产品！

日本动画漫 DVD（精包装，全彩面，每片 25 元（邮费 15 元，无论多少）

名称	数量	名称	数量	名称	数量	名称	数量
D003 天空艾斯嘉科尼 TV 版	3CD	D071 午夜之眼	1CD	D165 棋魂	1CD	D184 樱花大战活动写真	1CD
D007 魔术师奥芬 II	3CD	D075 金田一杀戮之深海	1CD	D166 真·孔雀王	1CD	D185 血	1CD
D009 女恶魔人	3CD	D077 浪客剑心追忆篇	2CD	D167 天地无用之遥远的思念	1CD	D186 爆笑吸血鬼	1CD
D010 新世纪福音战士 TV 版	3CD	D079 老人与 Z	1CD	D168 网球王子 TV	1CD	D187 太空战士	2CD
D013 女神候补生	2CD	D081 变形金钢电影版	1CD	D169 猎人卷四	1CD	D188 新白雪姬传说	2CD
D020 高达 Z	6CD	D092 不思议游戏 OVA 版	2CD	D170 天使禁猎区	1CD	D189 吸血姬美夕 TV	1CD
D026 纯情房东俏房客 TV 版	3CD	D095 怪医秦博士 OVA 版	1CD	D171 安琪莉可	1CD	D190 逮捕令	1CD
D031 高智能方程式系列	4CD	D105JOJO 奇妙昌险	2CD	D172 人造人间	1CD	D191 新世纪 GPX	4CD
D034 高达 W TV	5CD	D107 叮当电影版	2CD	D173 果酱少年	1CD	D192 魔法少女樱第一部	8CD
D036 最游记 TV 版（卷一）	3CD	D109 魔法少年	1CD	D174 恋爱白皮书	4CD	D193 万有引力 TV	CD
D037 最游记 TV 版（卷二）	3CD	D116 金田一 OVA 版	1CD	D175FAKE	3CD	D194 人狼	1CD
D042 圣斗士星矢黄金十二宫	8CD	D119 机动警察 OVA	2CD	D176 魔卡少女樱剧场版	1CD	D195BIG-O	2CD
D047 高达 G-TV 版	5CD	D121 星之海洋	3CD	D177 最游记(剧	)1CD	D196 柯南瞳孔中的暗杀者	1CD
D048 梦幻妖子	3CD	D130 海贼王发条岛昌险	1CD	D178 高达逆袭	1CD	D197 暗之末衣	3CD
D052 封神演义	3CD	D137 强殖装甲 II	2CD	D179 机动警察	2CD	D198 日本动画歌唱集 I	1CD
D056 宇宙骑士 II	1CD	D139 通灵王	1CD	D180 美少女刑事	1CD	D199 日本动画歌唱集 II	1CD
D065 机动战舰 OVA 版	1CD	D140 游戏王特别版	1CD	D181 橙露	1CD	D200 日本动画歌唱集 III	1CD
D069 超时空要塞 OVA 版	1CD	D141 高达 X-TV 版	5CD	D182 快杰蒸气车	1CD	D201 日本动画歌唱集 V	1CD
D070 街头霸王 ZERO	1CD	D148W 高达 TV 版	10CD	D183 千与千寻	2CD	D202 日本动画歌唱集 VI	1CD

新碟推荐

编号	名称	数量
014-30	I 地球光 II 月光碟	6CD
852-2	捍卫者	8CD
562-7	福星小子－特别版	1CD
562-8	福星小子－阿渚的未婚夫	1CD
573-74	柯南 迷失森林中的光彦	1CD
573-75	柯南咖啡厅馆神秘事件	1CD
573-76	柯南神龙山坠落事件	1CD
573-77	柯南本厅之刑事恋爱物语第四部	1CD
573-78	柯南木菇熊与侦探队	1CD
573-79	柯南孤岛的公子与龙宫城	1CD
573-80	柯南孤岛的公主与龙宫城	1CD
573-81	柯南本厅刑事恋爱物语四	1CD
573-82	柯南复仇的海湾	1CD
573-83	柯南战斗游戏的陷阱	1CD
573-84	柯南警察手册遗失事件	1CD
573-85	柯南警察手册丢失事件	1CD
573-86	柯南迷宫的阴暗	1CD
573-87	柯南迷宫的狂热球迷	1CD
573-88	柯南毛利的冒充者	1CD
573-75	咖啡厅	
300	快餐店之恋	3CD
301	机甲兵团	16CD
302	末日危机	2CD
303	少女新娘	1CD

精品系列

卡通、游戏钥匙扣，品种齐全，全进口塑料，做工功精美！邮购特价：4.5 元
游戏 T 恤，色彩绚丽，彰显十足个性！邮购特价：30—48 元／件
太空战士八、十全系列文化产品（烟盒、打火机、情侣表、手链、戒指等）

邮购信息

邮购书目

2001 年《电子游戏与电脑游戏》：7 至 12 期——原价 8 元，优惠价每册 6 元
2002 年《电子游戏与电脑游戏》：1 至 10 期——原价 8.6 元，优惠价 8 元
2002 年《梦幻总动员》3 至 9 期：原价 15 元，优惠价每册 13 元
《电子游戏一点通》1-5：原价：8.5 元，优惠价每册 6 元
《电子游戏广场 7-12 合订》：原价 28 元，优惠价 18 元
《电子游戏与电脑游戏 99 合订（上、下）》：原价 28 元，优惠价每册 18 元
《偶像时尚 1》、《偶像时尚 2》：原价 9.8 元，优惠价每册 5 元
《最终幻想 9》完全攻略：原价：15 元，优惠价 8 元
《格斗秘笈修订本》：原价 22 元，优惠价 15 元
《剑魂》：原价 25 元，优惠价 15 元
《96 典藏本》：原价 20 元，优惠价 10 元
《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》：原价 20 元，优惠价每册 15 元
电子游戏与电脑游戏《世纪珍藏版》、《新世纪纪念版》、《四周年纪念版》、《白金收藏版》：原价 8 元，优惠价每册 4 元
《秘技宝典续》：原价 18.8 元，优惠价 8 元

邮购注意事项

1. 请一定在汇款单上注明您的详细地址、邮编、姓名。
2. 请一定在汇款单的附言栏中注明您所邮购的书目，如写不下可留下您的联系电话，我们会与您取得联系。
3. 以上优惠图书仅限此次活动期间。
4. 邮购以上图书邮费全免，请另付挂号费 2 元

邮购地址：海南省海口市公园路 3 号明星大厦 403 室　　邮编：570102
收款人：邮购部　　联系人：张先生
咨询电话：0898-66745593

预定 2003 年《电子游戏与电脑》、《梦幻总动员》杂志

2003 年《电子游戏与电脑》全年定价：103.2 元，现在定阅优惠价为 88 元
2003 年《梦幻总动员》全年定价为 180 元，现在定阅优惠价为 150 元。

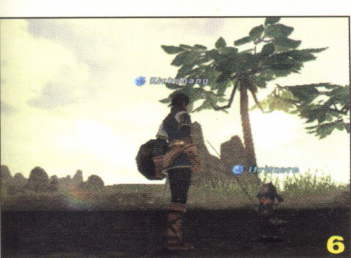
















幻想世界中的每一天……

大家好，我是 ifrit，我在 FFⅫ的世界中叫 Ifritzero，现在在服务器 ifrit，哈哈，都是 ifrit 很有趣吧，因为我很喜欢 ifrit 这个召唤兽，所以……现在已经是 21 级的白魔了，还在努力练级，做 Quest 赚钱中^^现在献上我在 FFⅫ中拍摄的一些照片给大家分享。

——ifrit

1. 哈哈，这是在城门口照的挥手照，照了很多次才成功的。
2. 美丽的 Buburimu 海滩，不过居然还有鲨鱼（笑）。
3. 一次难忘的组队，我们三个中国人跟两个日本人在大峡谷上打麒麟，那个叫 Kell 的暗黑骑士是个日本人，很厉害！
4. 这就是麒麟，不过长的很像长颈鹿（笑）。

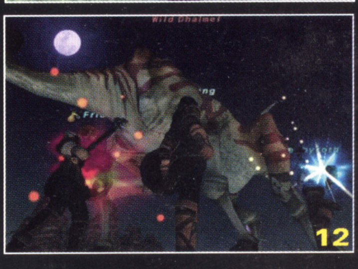
这些都是我在玩 FF11 时拍的精选照片，每张都有一些值得回忆的事。

——Kirk Chang

5. 这是我认识的第一个 MOPPER，经常一起练级一起完成任务，很可爱的 TARUTARU^_^
6. 在钓鱼的 IFRIT，很可爱的样子……
7. 图中的 FRIDAY 就是我第 2 个认识的好朋友了，级数比我高很多，经常受到其照顾，尤其是 LV10 时他相帮练级，实在感动啊。这是和他副职一起练级时的照片。漂亮的圆月，还有 2 个是日本人，都会说英语，交流很方便，蛮谈得来，可惜后来就没再碰到过了。
8. 痛苦的死亡回忆，居然在 2 个快 40 级的人保护下，我都会死。FRIDAY 也 23 了，可悲啊，死了还没人救 T T。







DARRYL 是日本 MM，一起拿道具的伙伴，蛮可爱。先看我一个人钓鱼，自己没鱼杆很羡慕，后来借到了，很开心，但钓时居然钓上了个妖怪，哈哈。汗!!

9. 路上碰到的台湾人，是他先叫我的，头一句是 CHINESE？呵呵，听得我傻了，问他为什么知道，他说名字啊^_^，他是那个 HKTEAM 的，看到中国人很开心的样子，马上加为好友，希望以后能一起 PT。
10. 这又是一个让人回味的一天，IFRIT 带我们去探险（汗啊），走到一个没地图的地方。这人天生路盲，在 WIN 的城里都会迷路。虽然这里的妖怪不强，可是数量众多，3 个人正奋力御敌!!
11. 搞笑的事发生了，IFRIT 掉线了，在这么个地方居然掉线了。剩下我和 LXF 两个人，实在恐怖啊，寸步难行，敌人会主动进攻，而且会帮忙，我和他终于抵挡不住，LXF 先我而去（我已经放了女神了，都救不了他，怪物都打他）。要人来救我显然不现实，我连自己在哪都不知道，惟有凭记忆往外冲，这是我冲出洞口后最后拍的照片，后面 1X 的鸟人追着我……他们拿好了刀叉，而我早就准备好了做他们的鱼肉……离我最后下线的时候 IFRIT 还在里头^^!死也不肯自杀，已经 1 天了，祝他好运吧。
12. 夜晚打麒麟。

COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS

2002 11月号 仅售RMB8.60元

■邮购地址:海南省海口市公园路3号明星大厦403室 ■邮编:570102 ■电话:0898-66745593

【第二战区】

斑鸠 深层研究 IKARUGA

鸣谢:北京网易公司

■国际标准刊号:ISSN1005-250X ■国内统一刊号:CN46-1039/G3 ■邮发代号:24-165 ■定价:8.60元